ste mes en el CD* de PlayStation: demos jugables de THREE LIONS, IMESHOCK, CARDINAL SYN, FORSAKEN, KULA WORLD

*CD sólo válido en España

¡¡FABULOSO SORTEO!!
10 JUEGOS COMPLETOS DE ARMORED CORE

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 19

MC

975 Ptas.



ALUNDRA EL ZELDA MODERNO

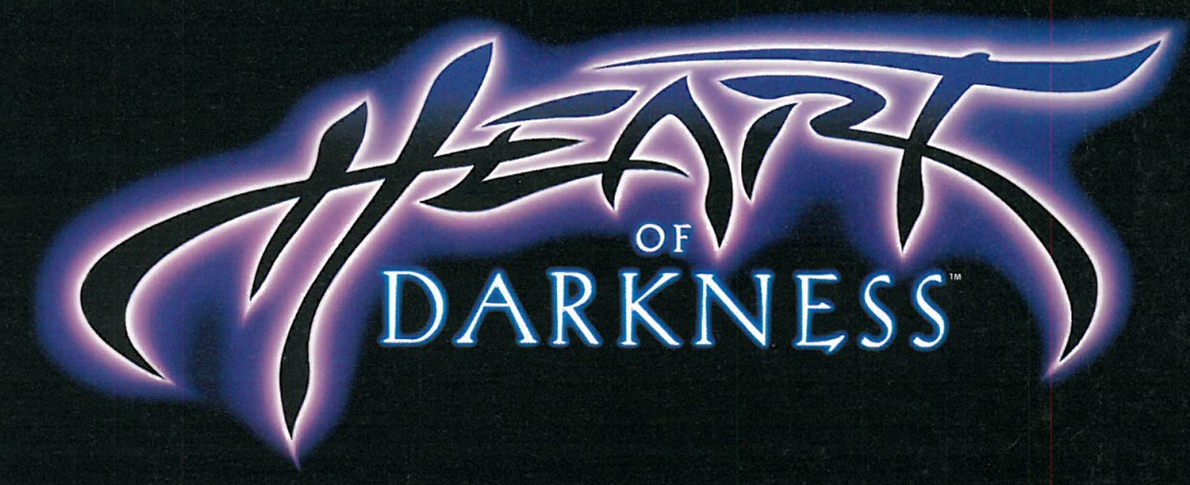
E3 TODO SOBRE LA FERIA DE ATLANTA

ANÁLISIS:
- MEN IN BLACK
- ROAD RASH 3D
- GHOST IN THE SHELL
- CIRCUIT BREAKERS
- CARDINAL SYN
- MUNDIALES: 98
- DEAD BALL ZONE
- WORLD LEAGUE SOCCER

La revista PlayStation más vendida del mundo

8 414090 112772 00019


EL MUNDO ESTÁ
A PUNTO DE
QUEDARSE EN
TINIEBLAS


HEART
OF
DARKNESS™


ocean


INFOGRAMES




PlayStation


PC
CD
ROM


Dile adiós a los juegos de coches.
Llega Gran Turismo.
Un juego tan real que no parece un juego.
Más de 290 modelos de coches de las marcas más famosas del mundo, repeticiones super realistas, pantalla partida para el modo dos jugadores, infinidad de opciones...
Y además, compatible con Dual Shock, el nuevo mando analógico, con dos motores vibrantes.
Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE is a trademark of Sony Corporation. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved.

Editorial

Muy sugerente, el *full monty* que la industria ha escenificado para nosotros en la feria de Atlanta. No podemos sino descubrirnos ante tan majestuoso —aunque esquivo, en algunos casos— destape. Nos ha faltado boli para tanto pormenor y retina para tanto prodigio.
La cuarta edición de la E3 nos ha suministrado información anticipada sobre un buen puñado de treses, como *Tekken 3, Tomb Raider 3, Crash Bandicoot 3* o *Cool Boarders 3*; unos cuantos doses, como *Bushido Blade 2, Croc 2* o *Moto Racer 2*; bastantes '99, a tenor del año que se avecina; cantidad de licencias y sorpresas s/n, como *Spyro*, por ejemplo.
***Final Fantasy VIII, Resident Evil 3* y la futura heredera de la gris, en cambio, se quedaron en el tintero. Es posible que se presente la PlayStation 2 en la próxima E3 de manera oficial. De momento, sin embargo, no hay nada confirmado.**
Pero no nos precipitemos: a menos de un palmo de nuestras narices tenemos grandes ofertas, como *Alundra*, que ocupa la portada de este mes, *Circuit Breakers* o el sorprendente *Road Rash 3D*, que ha logrado dejarnos sin aliento cuando nadie esperaba grandes sobresaltos en el género.

Empar Revert

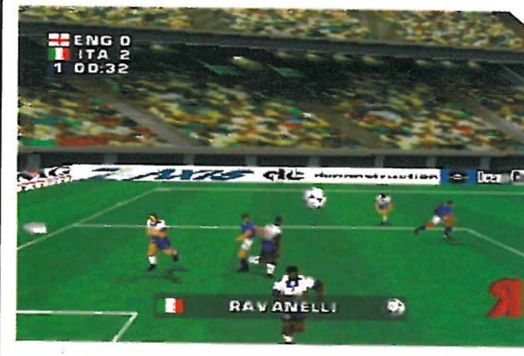
¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

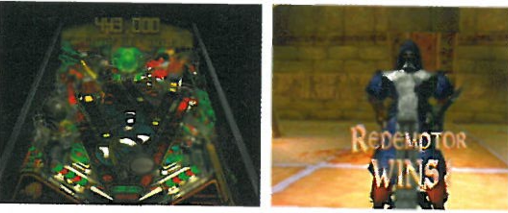


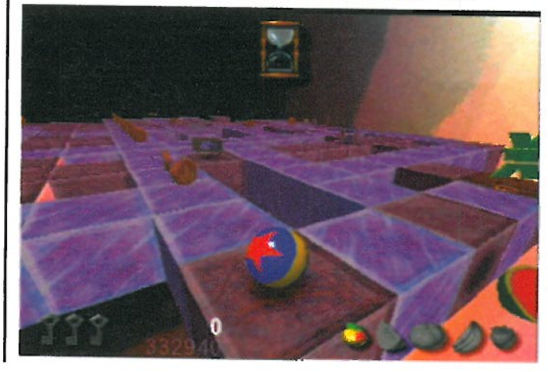
*CD incluido sólo para su distribución en España.

Fútbol, *pinball*, pelotas de playa, duendes, espadas, grandes rocas... El CD de este mes representa una poderosa reunión de demos: ocho jugables y un vídeo, más un bonito anuncio.









THREE LIONS — Jugable
Aquí lo conocerás como *Mundiales: 98*. Engánchate a un amistoso entre Inglaterra e Italia en nuestra demo jugable.

TIMESHOCK — Jugable
Acción pinball de alto copete en nuestro CD. Tienes tres bolas por partida en configuración normal o para principiante.

CARDINAL SYN — Jugable
Uno o dos jugadores pueden darse de tortas en este *beat 'em up* en 3-D.

FORSAKEN — Jugable
Dispara a los malos, recoge oro y *power-ups* y sal de todo ello vivito y coleando.

KULA WORLD — Jugable
Conviértete en una pelota de playa en este juego de puzzles.

KICK OFF WORLD — Jugable
¿Qué quieres: un poco de acción futbolística estilo arcade o un poco de dirección?

DEAD BALL ZONE — Jugable
Aperitivo de un minuto de deporte futurista.

ROCKS AND GEMS — Jugable
Ándate con tiento y que no te aplasten las losas en este duro juego.

MEDIEVIL — Vídeo
Duendes, espadas y magia.

ENLIGHTENMENT — Vídeo
Anuncio japonés de los periféricos de Sony. Tan raro como divertido.





Sumario

31 julio 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Alberto Minaya, Javier Moncayo, Carlos Robles, Eduardo Rodríguez, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres y Javier Vico.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo

Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

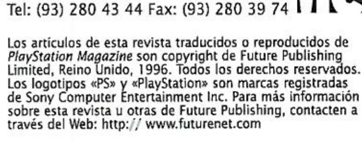
Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

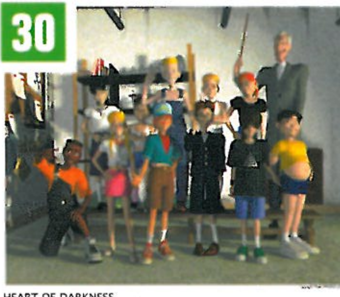
Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

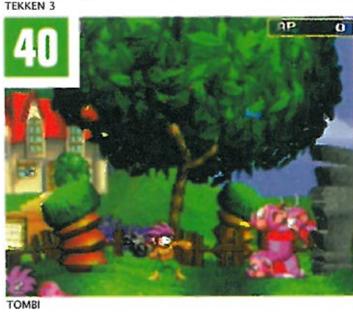


Solicitado Control O.J.D.

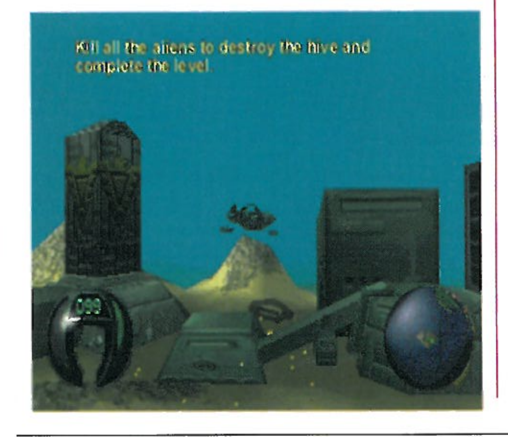



30
HEART OF DARKNESS

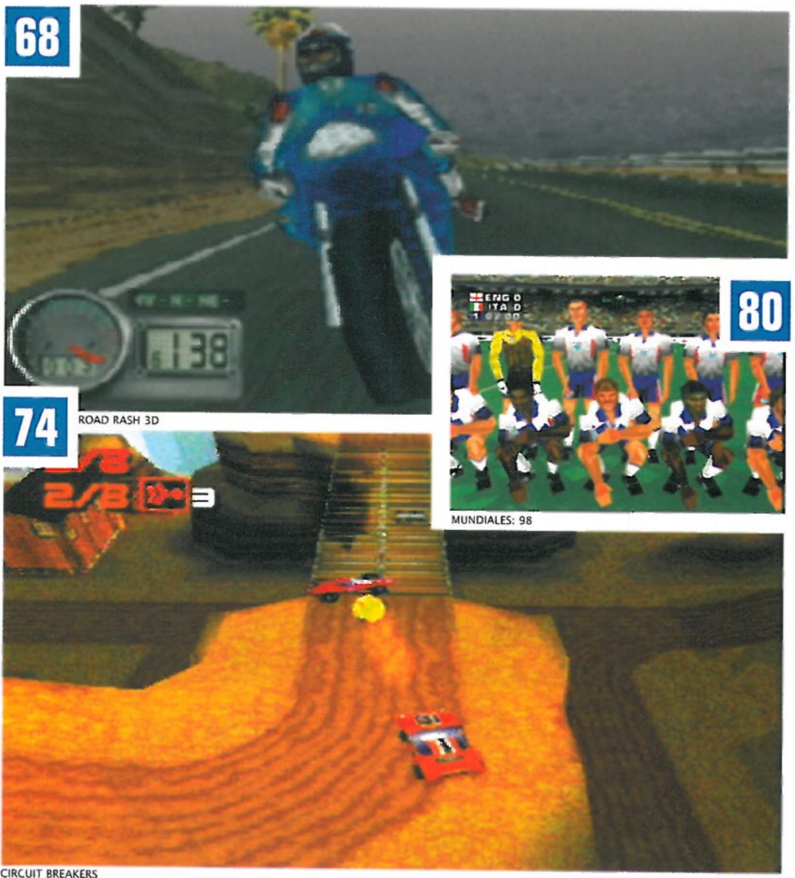

20
TEKKEN 3


40
TOMBI

PRIMER CONTACTO



PREPLAY



ROAD RASH 3D

MUNDIALES: 98

CIRCUIT BREAKERS



ISS PRO 98



E3

PLAYTEST

REPORTAJES

SECCIONES

LOADING

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

ABE REGRESA TRAS EL ÉXITO DE SU ODISEA



PSM puede desvelar en exclusiva la esperada secuela de Oddworld: Abe's Oddysee. **Ansiosos por repartir una muestra a los lectores de** PSM **poco después de la presentación oficial del juego en la E3 (celebrada en Atlanta entre el 27 y el 30 de mayo), los de GT Interactive han soltado los siguientes detalles e imágenes.**

Oddworld Inhabitants, los desarrolladores del juego, son sin duda una pandilla rara, pero muy dotada e inteligente. El juego original *(Abe's Oddysee)* era sólo el primero de una serie de cuatro partes; estaba previsto que cada juego explorase y expandiese el universo de Oddworld de la mano de un protagonista distinto. Sin embargo, gracias al éxito comercial de *Oddysee*, el plan de expansión episódica de Oddworld se ha cancelado, al menos de momento.

Parece que el público no puede pasar sin Abe, así que, en vez de retirar de forma prematura al cantarín, los Inhabitants le han consagrado una nueva aventura. La historia empieza donde acabó *Abe's Oddysee*.



1



2

Tres espíritus mudokon se aparecen a Abe, rogándole que acuda a Necrum, la antigua ciudad mudokon de los muertos. Al parecer, los glukkons están desenterrando huesos de mudokons fenecidos y creando ¡mudombis! ¡Demonios! Los espíritus quieren que despachen a sus alter egos «zombificados» para que puedan obtener el reposo eterno que merecen.

Es más, los glukkons, siempre a la búsqueda de sabrosos productos cárnicos, están usando los huesos como ingrediente principal de una nueva bebida ultraadictiva llamada SoulStorm Brew (brebaje de tormenta espiritual); ¡y todo por culpa de Abe! Cuando destruyó las Granjas Hostiles al final del primer juego (perdón, ¿te hemos chafado el final?), el suministro de huesos se secó, lo que obligó a los glukkons a buscar materia prima algo más lejos, causando un nuevo y peliagudo problema a los mudokons.

Bien, pues ya está listo el ambiente para 1.000 pantallas más de alboroto, en las que

MÁS RUIDOSO QUE UNA BOMBA EN UN TÚNEL

Nukem se lía a tiros en un segundo paseo por PlayStation

El hombre más duro de los videojuegos vuelve a la carga en Duke Nukem: Time To Kill. **Esta vez está representado en una perspectiva en tercera persona, así que no sólo podrás oírle sus frasecitas a lo Stallone, sino que también contemplarás su lenguaje corporal.**

La acción estará enfocada como viaje en el tiempo, con Duke haciendo sus boquetes en los *aliens* a lo largo de cuatro áreas temporales distintas. La carnicería múltiple tendrá lugar en la actualidad, los tiempos de Roma, el período medieval y el viejo oeste. Además, la artillería y el aspecto de Nukem variarán en función de la época. Por ejemplo, en el mundo medieval lleva una especie de falda escocesa; en el escenario romano lleva una túnica y en el país de los vaqueros empuña un rifle Winchester. Los *aliens* reciben el mismo tratamiento: los cerdos policía del primer juego persiguen a Duke por Roma en carros.

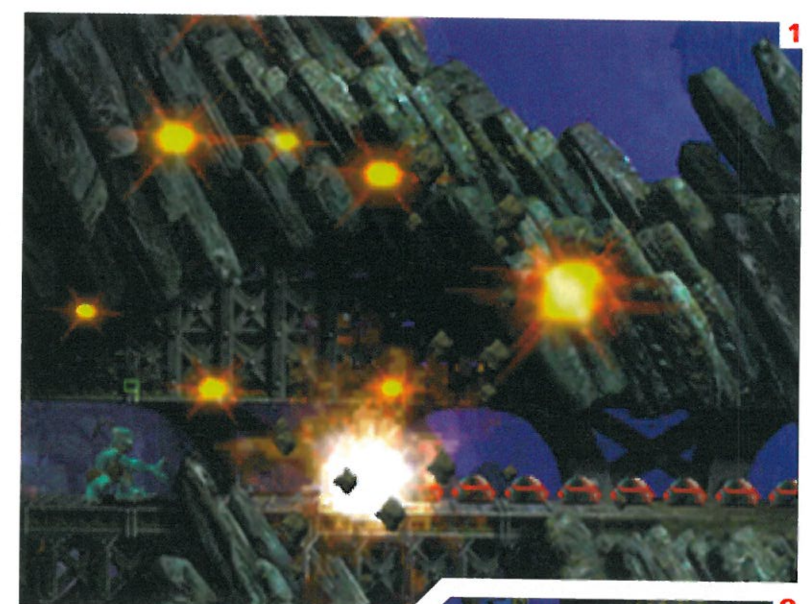
La intención es que *Time To Kill* proporcione al señor Nukem los mayores niveles por los que haya deambulado jamás. Se afirma que los entornos serán totalmente realistas e interactivos. El agua salpica, los trenes desfilan con infernal ruido, las balas rebotan y los cartuchos caen al suelo y salen despedidos.

Los efectos de iluminación prometidos, el enorme surtido de artillería y montones de malos nuevos sugieren que *DN: TTK* podría constituir el mayor desafío al que se ha enfrentado el hombre del chaleco. Encima, se rumorea que el juego incluirá un modo *deathmatch*.



[1] Duke se topa con los hocicos de sus viejos amigos, los cerdos. [2] A eras distintas, distintos protocolos de ropaje. Simpático.







[1] Se ha aumentado el detalle de los fondos. [2] Prepárate para nuevas trampas y puzzles aún más diabólicos.

Abe debe infiltrarse en la diabólica fábrica de brebajes, rescatar a los espíritus mudokon allí atrapados y destruir después el área entera. El juego será mayor que el original, cuya conclusión llevaba unas 40 horas (existen rumores que sitúan esta cifra en el doble de tiempo, como mínimo), y está plagado de nuevos secretos y poderes. El aspecto del juego es familiar, con el marrón y el verde como tonos favoritos, y se ha retomado el mismo estilo en 2-D, de perspectiva cambiante: según parece es lo que el público pidió.

No obstante, han prometido una nueva serie de tramas y entornos basados en puzzles, con muchos personajes nuevos, nuevos movimientos y nuevos vehículos para ayudar a Abe (envueltos por ahora en una bruma de misterio). Lo más interesante es que el juego presenta un habla remozada y expandida que te permite comunicarte con la gente de la fábrica de brebajes, engañar a los malos para que se cuelguen y convencer a los buenos para que te ayuden. Y aún hay *más* pedorreta innecesaria. ¿Será una consecuencia lógica de todo ello?

Habrá más sobre esta delicia de juego próximamente.

Pssst!

Reunimos en esta columna los cotilleos, rumores, comentarios y demás del complejo y apasionante mundo de la industria...

SQUARE EN CALMA

Llegan noticias a iPssst! de que se han concedido varias dispensas en las oficinas americanas de Square. Con *Final Fantasy*



VII y *Parasite Eve* ya acabados, han prescindido de los servicios de algunos de sus brillantes equipos de desarrollo. ¿Una decisión severa? Es probable, sus razones tendrán. En cualquier caso, *Final Fantasy VIII* está en camino, aunque no exactamente a la vuelta de la esquina, y prueba de la impaciencia de los aficionados es la infinidad de pantallas «falsas» que inundan las páginas de Internet.

ACERCA DE GRAN TURISMO

Malas noticias para Sony Japón. Acaba de hacerse público que los deslumbrantes diseñadores de *Gran Turismo* han abandonado la compañía para formar su propio equipo, que se llamará Polyphony Digital. La nueva firma seguirá trabajando con Sony, pero planea también crear títulos para otros editores y plataformas.

SONY Y DISNEY

Disney Interactive y Sony Computer Entertainment han anunciado un acuerdo de edición de títulos en Estados Unidos, Europa, Australia y otros puntos geográficos del planeta. Según el acuerdo, Sony podrá publicar varios juegos de desarrollo Disney (que debutó en PlayStation con *Hercules*). Para empezar, *A Bug's Life* o *Tarzan* llegarán a territorio PAL a principios de 1999.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DE *PSM* 17

Concurso Treasures Of The Deep
Respuestas
A. 8
B. 9 sobre 10

Ganadores
José Miguel Tejedor Fernández (León)
Juan Antonio Escobar Garrido (Huelva)
José Ernesto Pascual Padilla (Murcia)
Henri Lobato (Tarragona)
Francisco Sáez Guerra (Murcia)
David Pacheco (Valladolid)
Manuel Bordera Rodríguez (Elche)
José Molina Pascual (Alicante)
Ander Korkostegi (San Sebastián)
Rafael Barrecheguren (Granada)

Concurso Copa del Mundo Francia '98
Respuestas
1. Junio
2. Francia

Ganadores
Francisco Ruiz (Roquetas de Mar)
Alejandro Almagro (Sevilla)
José María Cabanes (Xàtiva)
Carlos Gómez (Campaspero)
Mario Herrera (Madrid)
Iván Espinosa (Granollers)
Óscar Sorroche (Logroño)
Joan Brullet (S. Quirze del Vallès)
Javier Amador (Madrid)
Eduardo Hernández (Madrid)
Manuel Simón-Talero (Alicante)
David Fernández (Santander)
Francisco Pascual (Sabadell)
Jordi Salazar (Manresa)
Matías Fidemraizer (Blanes)
Daniel Matas (Palma de Mallorca)
Paco Moreno (Sevilla)
Adrián Novo (Carballo)
Jesús Manuel Plaza (Madrid)
Santos Martínez (Constanti)
José Antonio Garrido (Madrid)
Eduardo F. García (Colmenar Viejo)
Iñigo Bilbao (Algorta)
José A. Caballero (Barcelona)
Ander Korkostegi (San Sebastián)

Concurso Perfect Assassin
Respuestas
A. 300 escenarios
B. Evitar la destrucción del universo

Ganadores
Manuel Campero (Córdoba)
Miguel Ángel Bedate (Mérida)
Ramón Morera (Badajoz)
Marc Chavarría (S. Vicenç dels Horts)
José A. Cuenca García (Zaragoza)
Julio Álvarez (Vigo)
Agustín O. Pareja (Valencia)
Manuel Fernández (Madrid)
Emilio Moreno (Móstoles)
Miquel García (Barcelona)



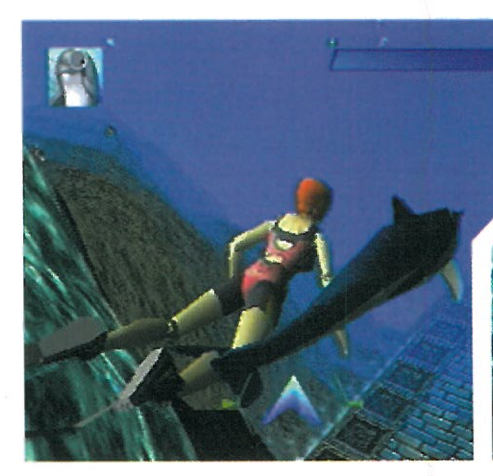
ORIENT EXPRESS

¿QUIERES NADAR CON UN DELFÍN? ¿Y ECHARTE NOVIA? NUESTRO HOMBRE EN JAPÓN POSEE TODAS LAS RESPUESTAS

WATERWORLD

Hudson estuvo ocupada no hace mucho con la presentación de *The Blue Legend of Water* en el Tokyo Game Show de marzo. En un sorprendente giro hacia el género 3-D, *The Blue Legend of Water* es una aventura a lo *Tomb Raider* que tiene lugar bajo el mar. La acción, protagonizada por un personaje femenino de corte croftiano, también se desarrolla en lugares firmes, como cuevas y ruinas antiguas. Sin embargo, la mayor parte del juego la pasarás nadando: la fase de anticipo mostrada en el show de Tokyo también presenta un delfín como compañero. Por supuesto, el personaje debe salir a la superficie para tomar aire, y, en la primera partida, los mandos para nadar parecían los de la secuencia subacuática de *Tomb Raider*.

Aún no se ha anunciado el sistema de juego definitivo de *The Blue Legend of Water*, pero es de esperar la ración habitual de aventura, con extensos escenarios que explorar. Aún no se sabe para qué son los mencionados delfines, pero con varios iconos relacionados con delfines dispuestos en pantalla, es probable que puedas darles órdenes. En resumen, los efectos especiales eran geniales y la atmósfera submarina adecuadamente tranquila. La pega principal era el problema de las apariciones súbitas y unos fondos lejanos que se quedaban en eso, lejanos. Sin embargo, teniendo en cuenta que está en fase inicial, *Blue Legend of the Water* promete mucho de cara a la futura gama de títulos de PlayStation de Hudson.



Lara Croft nada entre peces (más o menos) con *The Blue Legend of Water*, de Hudson, otro juego que da el do de pecho. A ver lo que tardan en hacer bromas con su sistema de flotación en un pie de foto...



EL RETORNO DE LA SNES

La influencia de *Final Fantasy* continúa encendida entre los fabricantes japoneses, que publican juegos de rol a carretadas. ENIX se sube ahora al tren con el lanzamiento veraniego de *Star Ocean: The Second Story*. Con la serie *DragonQuest* lista también para su aparición a finales de año, *Star Ocean: The Second Story* es la secuela del rol súper ventas que salió para SNES hace dos o tres años.

Como es lógico, se ha modernizado la versión para PlayStation de *Star Ocean* desde sus tiempos para 16 bits. El juego, que empieza con una magnífica secuencia de vídeo, lucirá un aspecto en 3-D merced a la combinación de perspectiva de un cuarto de pantalla con la capacidad de efectuar zooms y rotaciones. Por desgracia, sólo es 3-D en apariencia, porque, al igual que *FFVII*, los mundos serán en 2-D prerrenderizado.

Las escenas de batalla, no obstante, serán en completo 3-D. Las luchas prometen ser rápidas y permitirán usar distintas estrategias. El clásico ataque frontal se verá acompañado de ataques por atrás y por los lados. ENIX también promete un sistema de mando renovado, vistas de cámara modificables y, lo mejor de todo, compatibilidad con el nuevo Dual Shock de Sony. Seguiremos informando.



Fotos de avance del próximo juego de rol de ENIX, *Star Ocean: The Second Story*. ¿Tiene por fin un rival *Final Fantasy VII*? Quizá no, pero es muy bonito...



¡BOMBAS FUERA!

Después de varios años, Hudson ha decidido lavar la cara a la prolífica serie *Bomberman*. *Bomberman Wars* continuará exhibiendo esos omnipresentes gráficos tipo manga, pero esta vez Hudson ha añadido algunos elementos de rol, tan en boga, que se dice serán al estilo de *Tactic Ogre*, un complejo título de SNES.

El objetivo principal en *Bomberman Wars* es matar al rey enemigo, organizando tus unidades como una partida de ajedrez al principio de la partida. Luego se dan los movimientos por turnos, habiendo un sistema de cuenta atrás para dar prisa a los jugadores más cautos. Por supuesto, se sueltan bombas a la manera clásica de *Bomberman*, pero ahora hay muchos «bomberos» a elegir: bomberman ninja, bomberman gigante, bomberman monje, bomberman jefe, bomberman arquero y el siniestro bomberman oscuro.

El juego incluye dos modos, un modo de búsqueda y un modo de batalla. En el modo de búsqueda, asumes el papel del rey bomberman y debes buscar amigos, eliminar a cuatro jefes finales y despejar entre 13 y 25 fases. Tras cada fase recibes monedas, que usas para mejorar tu ejército. En el modo de batalla, debes ajustar todos los parámetros del juego: enemigo, nivel de la CPU, número de turnos, unidades participantes y fase en la que quieres luchar. Entonces se sitúan los «bomberos» en unidades según su tipo y habilidad: monjes, guerreros e incluso ninjas.

Hudson sólo ha mantenido el diseño de *Bomberman* y el sistema de bombas de la serie original. Cómo reaccionarán los consoleros ante este nuevo sistema de rol está por ver. *PSM* te mantendrá al corriente.





***Bomberman*, de Hudson, rejuvenece con algunos elementos de rol. En el próximo número de *PSM* conseguirás una demo de este juego.**







Esa barbilla puntiaguda, esos mechoncitos, ese aire de menoría de edad... La obsesión japonesa por las colegialas sigue en pie con *With Me Everytime*.

GIRL POWER

Cada año, para variar, surge una moda extraña en los videojuegos japoneses, y 1998 aporta sin duda la más estrafalaria: simuladores de compañeras. Importados de la vertiente más coqueta de la industria del software de PC, estos simuladores llevan algún tiempo apareciendo tanto en PlayStation como en Saturn. El último título es *With Me Everytime*, de Toshiba-EMI, un juego de calidad más bien baja con sencillas ilustraciones en 2-D y texto que recuerda a los viejos juegos de rol tipo SNES.

Pero no por ello ha dejado *With Me Everytime* de ser un éxito. En general, los simuladores de amiguitas se asocian a películas *anime*, cómics manga o estrellas reales del espectáculo. Demostrando gran olfato para el marketing, algunas celebridades prestan su voz al personaje del juego. El sistema en sí es muy simple. Los jugadores deben invertir el presupuesto asignado en hallar una amiga y concertar luego una cita. Esto puede hacerse mediante conversaciones y aceptando un trabajo a tiempo parcial para ganar un dinero extra.

Juegos simplistas como *With Me Everytime* no bastan para algunos consoleros, con lo que se crean títulos que van un poco más allá en materia de contactos. Seguiremos informando sobre éstas y otras patéticas tendencias en cuanto sepamos más.

LISTAS DE DENGEKI



TOP 10 - VENTAS

- Bushido Blade 2
- Gran Turismo
- Biohazard 2
- Dead Or Alive
- Zenogears
- Final Fantasy V
- Clock Tower Ghost Head
- Tenchu
- Zero Pilot
- Mitsumete Night

TOP 10 - LOS MÁS ESPERADOS

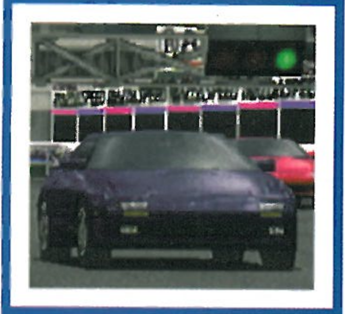
Dragon Quest VII	(ENIX)
To Heart	(Rifu)
Koojin Kyojouu	(Mainichi Communication)
Star Ocean: The Second Story	(ENIX)
Slayers Roi Yaru	(Kadokawa)
Sokaigi	(Square)
Shin Seki Evangelion	(Gainax)
Ely No Atelier	(Gust)
Real Robot	(Banpresto)
Gensoo Suikoden II	(Konami)

TOP 5 - FAVORITOS DE LOS LECTORES

Final Fantasy VII	(Square)
Tales Of Destiny	(Namco)
Xenogears	(Square)
Gran Turismo	(SCEE)

• Listas proporcionadas por Dengeki PlayStation, la revista especializada súper ventas para los usuarios japoneses de PlayStation.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DE *PSM* 18



Concurso Gran Turismo + Dual Shock

Respuestas
A. Tres
B. Tres

Ganadores

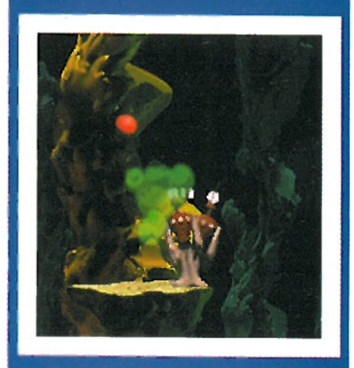
Juan Diego González	(Málaga)
Juan José Díaz	(Jaén)
Rubén Bueno	(Barcelona)
José I. López	(Zaragoza)
Alejandro Pérez	(Madrid)
José María Munilla	(Logroño)
Julio Álvarez Sousa	(Pontevedra)
Rubén Andrés Aguado	(Valencia)
J. Carlos Giridets	(Barcelona)
Manuel Páez	(Córdoba)

Concurso Skull Monkeys

Respuestas
A. Plastilina
B. Plataformas

Ganadores

Xabier Grania	(Algorta)
Josep M. Artigas	(Vilanova i la Geltrú)
Enrique Diego	(Denia)
Miguel Ángel Moreno	(Jaén)
Fco. Javier Salvador	(Benicarló)
Fco. Javier Naval	(Barcelona)
Julio Sánchez	(Talavera)
Samuel Aragonés	(Barcelona)
Eduardo León	(Sevilla)
Julio Alonso	(Jaén)
Juan Pascual Luna	(S.S. Reyes)
Carlos Morales	(Bilbao)
José A. Alba	(Madrid)
Tomás Guzmán	(Barcelona)
Juan Diego González	(Torremolinos)
David Granados	(Sta. Perpètua de Mogoda)
Fco. Javier Sampedro	(S.Juan de Aznalgarache)
Eduardo Berdún	(Reus)
Ciri Domínguez	(Castellón)
Héctor del Moral	(Huesca)



¡FÓRMULA MEJORADA!

BIZARRE CREATIONS PIERDE EL TREN DE F1



CORTE TELEFÓNICO

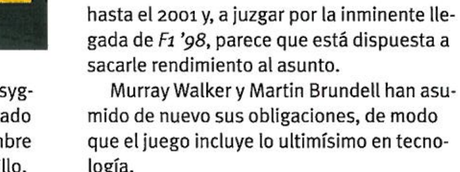
En PSM 18 te contábamos que el Club Hackers de Sabadell ultimaba los detalles de su torneo para el 4 de julio, con Gran Turismo y Bloody Roar como estrellas invitadas. Debemos pedir mil perdones a cargo de los duendes tipográficos, que se zamparon su número de teléfono con guarnición. Aquí lo tienes: 989 527175. Ojalá lleguemos a tiempo...

¡¿OTRO TORNEO?!

El famoso Salón del Manga y el Videojuego de Barcelona no será el mismo a partir de este año: el Club Otakus de Terrassa y FICOMIC (Feria Internacional del Cómic de Barcelona) organizarán en su seno... ¡un Torneo PlayStation! (Aplausos) Bueno, ya vale. De momento, se sabe esto: el día 30 de octubre, los asistentes podrán jugar con total libertad a títulos de todo género expuestos en las consolas; el día 31 se celebrará el torneo propiamente dicho, que versará sobre títulos de lucha aún por determinar; y la tarde del día 1 de noviembre, tras las eliminatorias matinales, se entregarán los premios. Los que deseen inscribirse, podrán hacerlo a través de los establecimientos Centro Mail de Barcelona y Sabadell entre el 14 de septiembre y el 17 de octubre (nombre, dirección, teléfono y DNI; no se requiere foto de la comunión). Pero también habrá varias fichas de inscripción en el Salón a disposición de los despistados.



[1] Estas imágenes de *F1 '97* muestran lo que van a tener que superar los integrantes de Visual Sciences. Sin duda, no es nada fácil. [2] Se empleará un nuevo motor 3-D, que conferirá a *F1* un *look* y un estilo distintos.



Tan seguro como que la noche sigue al día, como que tras la tormenta llega la calma, como que la lechuga se pudre en la nevera antes de que puedas comértela..., hay cosas que son inevitables. Señoras y señores, preparado en la parrilla de salida de PlayStation... ¡F1 '98!

Tras el tropezón de *F1 '97*, cuando Psygnosis proclamó el juego como «acreditado por la FIA» antes incluso de que el hombre de la ídem sacase el bolígrafo del bolsillo, ambas partes han vuelto a hacer las paces con un apretón de manos.

El acuerdo actual entre ellas permite a Psygnosis desarrollar productos de la FIA hasta el 2001 y, a juzgar por la inminente llegada de *F1 '98*, parece que está dispuesta a sacarle rendimiento al asunto.

Murray Walker y Martin Brundell han asumido de nuevo sus obligaciones, de modo que el juego incluye lo ultimísimo en tecnología.

Además de garantizarnos que podremos encarnar a Damon en Jordania y a Alessi en Sauber, nos han prometido montones de cambios importantes, y uno de los más notables es el nuevo fabricante del juego: el talento probado de Bizarre Creations (que va a dedicarse a nuevos proyectos) deja paso a Visual Sciences, un equipo conocido por la creación de *Lemmings Paintball* para PC. Visual Sciences ha surgido con un motor de gráficos completamente nuevo bajo el brazo y, según se dice, con un nuevo *look* para la famosa serie *F1*. Más detalles, pronto.



PLAYSTATION ALBINA

NATURAL PRERROGATIVA DE LOS ORIENTALES



Ésta que ves es una PlayStation de color blanco: ni se nos ha desteñido la foto ni nos dedicamos (¿aún?) al trucado gráfico. No es más que una muestra de la serie limitada de consolas blancas que Sony Asia lanzó al mercado oriental las pasadas navidades.

La diferencia entre esta versión y la gris convencional consiste en que, amén de agraciar al personal con horas y horas de juego, le permite disfrutar del cine en formato vídeo-CD. Su calidad de imagen es similar a la del cartucho MPEG de Sega Saturn y es 100% compatible con el sistema CD-I de Phillips.

Su diseño es idéntico al de la PlayStation corriente, salvo por la inexistencia del botón Reset, sustituido por un interruptor que ejecuta una de las dos opciones posibles (vídeo-CD o juego). Las salidas del cable AV figuran, además, en la parte posterior de la consola. La máquina, sin embargo, no es exportable al Viejo Continente, a menos que se posea un televisor con sistema NTSC-J, lo cual no es muy probable por estas tierras. Por aquéllas se vendió a un precio cercano a las 30.000 pesetas, e incluía un CD con demos jugables de títulos como *The Granstream Saga*, *Klonoa*, *Xenogears*, *Tales Of Destiny*, *Tomba!* (aquí conocido como *Tombi*) y *Densya de Go*.



PREDATOR

Lo único estable en tu vida



www.derbi.com



GIUGIARO
DESIGN

DRIVER: ¿GRAND THEFT AUTO EN 3-D?

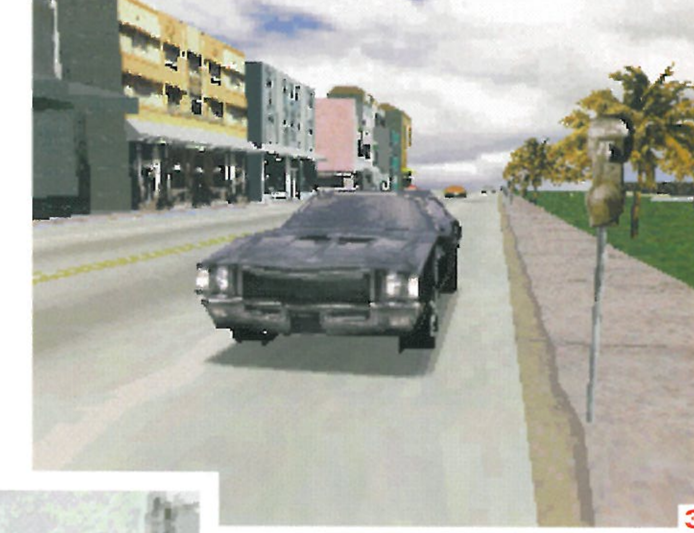
NUEVO JUEGO DEL EQUIPO DE DESTRUCTION DERBY

Con una «softografía» que incluye el trío Shadow Of The Beast, Destruction Derby **y** Destruction Derby 2**, la casa desarrolladora Reflections, con base en Inglaterra, ostenta tres sobresalientes cual condecoraciones en la solapa.**

No podemos negar que en su última creación hay que «conducir coches», y sin embargo no es —sorpresa— un juego de carreras. De hecho, representas a un conductor que trabaja de chófer de los malos mientras se escapan con su botín. Debes trasladarlos desde las zonas de máximo peligro hasta lugar seguro con el menor número de interrupciones policiales. No hay pistas predeterminadas por las que tengas que correr, ni circuitos que completar ni barreras de retención. Sólo una ciudad enterita en la que puedes conducir por donde quieras, en la dirección que elijas y a la velocidad que desees. Esta libertad (y la infracción de la ley) ha granjeado a *Driver* el sobrenombre del «*GTA* en 3-D» en algunos medios demasiado exaltados.

Permanece en nuestra memoria el modo en que Reflections facilitaba la destrucción de los vehículos de sus juegos de carreras, así que nos complace observar que *Driver* no sólo permite el destrozo de los coches, sino también de ciertas partes del escenario. Los motores de los setenta y ese estilo a lo San Francisco veraniego lo convierten en el *Bullitt* interactivo por excelencia.

En estos momentos *Driver* todavía no dispone de editor en Europa (Sony se encargó de la distribución de títulos como *Destruction Derby 2* cuando se publicó en España), pero en *PSM* estamos convencidos de que, tarde o temprano, alguien pondrá su talonario de cheques al descubierto para echar una mano a estos bravos muchachos.



3



1

[1] Cuando esté terminado, podrás chocar contra basura en las calles. [2] Acertada decisión la de emplear coches americanos. [3] Ya tiene buena pinta...



2



[1] Aquí los tienes, enormes, con sus vaporosos atuendos, cortándose la cabeza unos a otros. [2] ¡Qué falta de consideración, con lo difícil que es sacar manchas de sangre de unos pantalones de seda! [3] Celebraciones de victoria.

LA OFENSA SE PAGA CARA

A APRENDER DE BUSHIDO OTRA VEZ

El entrechocar del fino acero y el suave crujido de los bombachos se anuncian de nuevo en el horizonte. *Bushido Blade 2*, la anticipada secuela de Square, se vende generosamente en Japón. Aquí, por desgracia, no se le espera hasta principios de 1999.

El juego nos depara más acción de corta y raja, con ciertos toques agregados. Al empezar tendrás oportunidad de seleccionar uno de entre seis personajes. A medida que el juego avanza se van revelando varios luchadores más. Cada uno de ellos cuenta con seis armas a su disposición, desde la famosa katana (esos pedazo de sables brutales) a largas pértigas de remate afilado. También lograrás armas por obra y gracia de estupendos *bonus*, entre ellos el que equipa a tu personaje con dos espadas.

Con el sistema de lucha de *Bushido Blade* en su sitio y sin las barras de potencia, los combates pueden llegar a ser tan breves como sangrientos. Si te golpean el brazo, te lo inutilizan. Un corte en la pierna y estás cojo. Y si te hieren en la cabeza, ya puedes hacer repaso de tu vida en un segundo: estás acabado.

Otros complementos que cabría destacar son el oscurecimiento paulatino del primer plano cuando algo obstruye la acción y una nueva perspectiva en tercera persona. *BB2* conserva las vistas en primera persona y la normal, y además incorpora una perspectiva intermedia de tipo alámbrico. El botón de defensa, por otra parte, se ha esfumado, lo que significa que ahora resulta mucho más difícil impedir un golpe.

La secuela ha perfeccionado los gráficos y la animación, y preserva esos amplios niveles que te dan cancha para escurrir el bulto cuando lo necesitas. Será mejor que recojas de la tintorería tu hiperbólico albornoz y lo tengas a punto para entrar en combate.

NOS FUIMOS DE COPAS... DE EUROPA

PSM en la final de la Liga de Campeones

El Amsterdam Arena de la capital holandesa fue escenario el 20 de mayo de la final de la Liga de Campeones que enfrentó a los equipos de la Juventus y el Real Madrid. Allá estuvimos los representantes de la prensa especializada europea, acogidos por Sony Computer Entertainment Europe. La división española de Sony, con María Jesús López al timón, fue quien organizó el viaje de los intrépidos reporteros españoles.

PlayStation ha suscrito un acuerdo por tres años con la UEFA que lo convierte en uno de los principales patrocinadores de este campeonato. El valor del acuerdo supera los 2.300 millones de pesetas (nunca has visto tantas juntas, ¿eh?). Para que te hagas una ligera idea de las cifras astronómicas que se barajan en la *Champions League*, se calcula que la audiencia media de cada partido ronda los 170 millones de televidentes en Europa y los 140 en el resto del mundo. Imagínate la influencia del evento a efectos publicitarios.

Sony instaló una gran carpa en las inmediaciones del estadio en la que podían apreciarse, entre otros, *Gran Turismo* y *Copa del Mundo Francia '98* (obviamente). En ella se celebró una fiesta tras el encuentro de la que los españoles fuimos protagonistas gracias al triunfo del club merengue. Chris Deering, presidente de SCEE, y el exbarcelonista Ronald Koeman fueron algunas de las caras conocidas que se dejaron ver por allí.



Chris Deering (en el centro, con corbata) y María Jesús López (enarbolando la bandera), rodeados de periodistas en la carpa que Sony instaló en Amsterdam.

Pssst!

Reunimos en esta columna los cotilleos, rumores, comentarios y demás del complejo y apasionante mundo de la industria...

RESI, COMO LA ESPUMA

Resident Evil 2 registró unas ventas superiores al millón de unidades en Europa el mismo día de su lanzamiento. En Japón las cifras en estos momentos se sitúan alrededor de los dos millones y medio, y en Estados Unidos millón y medio de ejemplares han desembarcado de las estanterías. Estos resultados triplican las ventas de la entrega original.

RONALDO FICHA POR INFOGRAMES

La compañía gala Infogrames acaba de anunciar un contrato exclusivo de tres años con el brasileño Ronaldo por el que colaborará en el desarrollo de una serie de juegos de fútbol para PlayStation, N64 y PC. Pronto veremos a Ronaldinho en PSX emulando a un Boeing en pleno vuelo tras uno de sus golazos. No vemos el momento de echarle el ojo...

VISION ACTIVA

En Activision han estado muy ocupados últimamente, con eso de que querían adquirir los derechos de *Tenchu* y firmar un acuerdo con Sony Music Entertainment para distribuir sus juegos en Estados Unidos. Sobre la mesa están también *Asteroids 3D* y *Quake*. Los entendidos en el tema dicen que puede que *Quake* y *Quake 2* aparezcan en el mismo disco...

SÚPER PLAYSTATION

Titus ha anunciado planes para un título de Superman. Un juego de acción/aventura con varios niveles protagonizado por personajes como Lex Luthor y Lois Lane (a juzgar por la versión para N64) y un entorno totalmente interactivo. Pronto tendremos más noticias sobre este título y sobre la licencia de *Blue Brothers 2000* que piensa adquirir Titus.



[1] Abre a golpes los cofres que encontrarás por ahí: ganarás puntos extra y *power-ups*. [2] Un ataque de cangrejos es muuuy desagradable en *Ninja*, con semejante tamaño y el meneo constante de sus mandíbulas. [3] Las armas especiales pueden eliminar toda una pantalla de malos en un momento. O incluso en menos. [4] Por desgracia, no existe la opción de correr a casa y esconderse bajo la manta.



Lucha tipo arcade en el Japón feudal

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Género: *Beat 'em up* arcade
Editor: Proein
Fabricante Core Design
Disponible: N/D

Tras el triunfal regreso de Lara Croft en Tomb Raider 2 **y el** beat 'em up **algo menos impresionante** Fighting Force**, Core Design se reincorpora a la lucha con** Ninja: Shadow of Darkness. PSM **habla de él con Troy Horton, de Core...**

Describe Ninja: Shadow of Darkness **en 100 palabras.**
Ninja es un veloz juego de lucha de estilo arcade con un pequeño elemento de puzzle en su entorno en 3-D. Hay unos 50 enemigos que batir, incluidos varios jefes finales descomunales. Cuenta con 12 niveles ambientados en varios exteriores e interiores del Japón medieval. El protagonista hará uso de armas que pueden potenciarse con magia. Además de sus movimientos de combate normales posee cinco movimientos especiales distintos.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto antes?
La mayoría de elementos que aparecen en los juegos actuales ya se conocían. Con *Ninja: Shadow of Darkness*, hemos incorporado más elementos ya probados que sabemos que funcionan. No tiene sentido añadir nuevos elementos si no contribuyen a la diversión del jugador. *Shadow of Darkness* contiene varios efectos especiales, una jugabilidad rápida y mucha acción; la combinación de estos elementos mantendrá al jugador totalmente ocupado, tanto visual como mentalmente.

¿Qué será lo mejor del juego?
Lo mejor será el equilibrio global de elementos de jugabilidad (sobre todo acción frenética, lucha estilo arcade y los factores de puzzle y plataformas), por no mencionar los jefes finales con los que toparás.

¿Por qué será mejor que cualquier otro juego de este tipo?
No creo que en la actualidad haya muchos títulos así para PlayStation. Con su estilo repleto de acción, *Ninja* será absorbente de principio a fin.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
En primer lugar, el número de cosas que pasan en pantalla al mismo tiempo, y el tamaño y cantidad de los malos. También causarán impresión el uso de algunos efectos especiales, como el agua y la iluminación.

¿Por qué debería alguien interesarse en vuestro juego?
Cualquiera que esté interesado en divertirse con los juegos se interesará por éste: su jugabilidad es sólida y su acción es intensa y continua.





[1] Los ninjas: antiguo símbolo oriental de honor, integridad y violencia extrema. [2] Nuestro amigo se mete en otra riña por querer utilizar el sombrero de un aldeano como cazuela.

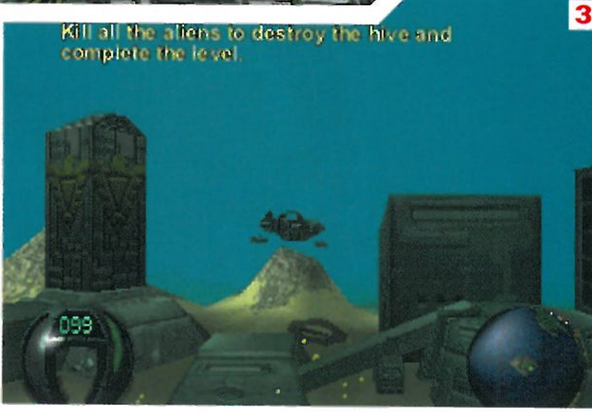
1



2



3



[1] Sólo puedes impulsar tu nave hacia delante, así que debes inclinarla para moverte en lateral. [2] Por suerte, se ha incluido también un modo de suspensión aérea más convencional para pilotar con la cruceta. [3] Cada nivel te encomienda un objetivo principal que cumplir.

Un virus anda suelto

V-2000

Género: *Shoot 'em up* en 3 D

Editor: UbiSoft

Fabricante: Frontier

Disponible: Septiembre

[1] Ay, madre. [2] El juego es un cóctel de aquí te mato, aquí te rescato, aquí destruyo y allá construyo.

1

2



¿Te acuerdas de Virus**? ¿Y de** Elite**? David Braben los programó en los años ochenta, pero continúan siendo títulos primordiales para los veteranos. Braben está dando los últimos retoques a la secuela de** Virus **y, emocionado por la aventura, nos lo cuenta todo... Describe** V-2000 **en 50 palabras.**

Es un juego de acción con elementos de exploración y puzzles que hemos ambientado en 36 mundos distintos. Hay la tira de *aliens* diferentes que no tienen nada mejor que hacer que invadir esos mundos para propagar un virus. Tendrás que rescatar a la gente, que por su parte fabrica objetos para que los uses. Hay muchísimos elementos ocultos.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto antes?

Difícil pregunta. Bueno, podréis ver criaturas que caminan, vuelan y nadan, animadas en tiempo real en lugar de ser dibujos o animaciones con captura de movimientos: los insectos, por ejemplo, se arrastran unos sobre otros... Imagina lo que serán capaces de hacer las criaturas voladoras. Hemos incluido algunos efectos nuevos, como el del agua, y la sensación general de la nave es totalmente innovadora.

¿Qué otros juegos han influido en V-2000**?**

Virus; *Defender* (por aquello de la gente que hay que rescatar); *Elite* (en cuanto a la dotación creciente de tu nave y el sistema de puntuación); y *Command & Conquer*, pero la realización no tiene nada que ver.

¿Qué será lo mejor del juego?

Podrás controlar cualquier monstruo mediante una arma secreta, y no veas cuando descubras cómo proyectarles piedras...

¿Por qué será mejor que cualquier otro juego de su género?

Supongo que porque no pertenece a ningún «género». Lo hemos estado probando con aficionados a PlayStation y las comparaciones que se les han ocurrido rara vez coincidían. No hay ningún título en PSX con semejante abanico de elementos. No hemos organizado los mundos de la manera tradicional (nivel uno, nivel dos... nivel 36), sino que están conectados entre sí.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?

Las animaciones de las criaturas. El elevado número de malos lleva la máquina al límite.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?

Unos 16 años en el sector: *Elite*, el *Virus* original (por supuesto), *Frontier* y, esto... cosas para Sega.

¿Por qué podría interesarle a nadie vuestro juego?

Porque hay inmensidad de cosas por descubrir. La mayoría de los juegos son «más de lo mismo», sólo que con mejores gráficos y nuevos retoques. *V-2000* no cabe en ese molde. Con suerte, se constituirá en punto de referencia de otros títulos en el futuro.


A LA VENTA
APARTIR DEL
19 DE JUNIO
PSX POWER
"Alundra es sin duda
una de las experiencias
gráficas más
alucinantes que ha
pasado por nuestras
manos"
HOBBYCONSOLAS
"Un Juego de Rol de
ensueño"
SUPERJUEGOS
"Una Joya del RPG
cada vez más cerca"

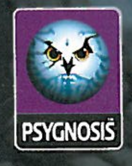
the ADVENTURES of ALUNDRA

アランドラ

TRADUCIDO AL CASTELLANO







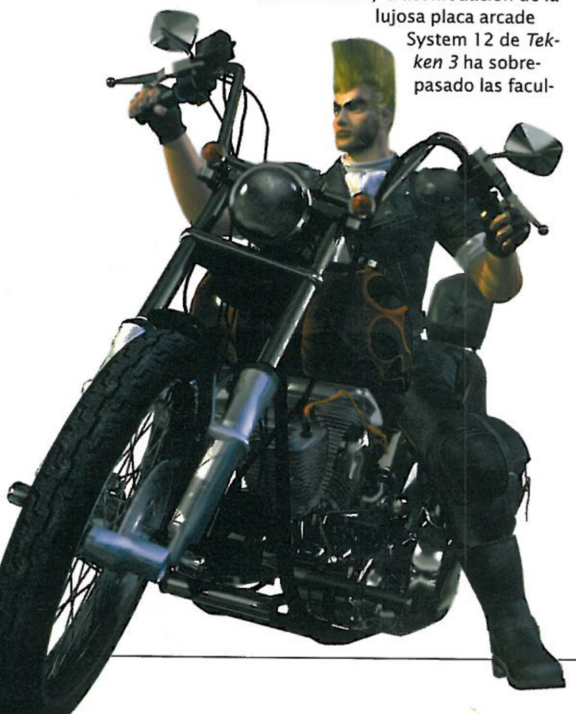




La secuela de los mejores juegos de lucha jamás creados.

Se acerca el tercer torneo del Rey del Puño de Hierro. Sólo puede tratarse de *Tekken 3*...

Pese a su temprana aparición en Japón (el 20 de marzo), los planes de Sony perfilan el lanzamiento de *Tekken 3* en Europa para septiembre, así que tómatelo con calma. Y hay más: *Tekken 3* no es una conversión perfecta. El primer *Tekken* que no lo es. Tras insertar los mecanismos internos de las dos recreativas anteriores en la consola gris con un éxito rotundo, la acomodación de la lujosa placa arcade System 12 de *Tekken 3* ha sobrepasado las facultades de los cerebros de Namco.



¿Es pues una completa pérdida de tiempo? ¿Una minucia? ¿Una gansada? No, porque *Tekken 3* es, sin la menor duda, el mejor *beat 'em up* que haya existido, y esta versión PlayStation, aunque pierda un polígono o dos y escamotee algún detalle del fondo, contiene la misma fuerza explosiva en su jugabilidad que su pariente arcade.

Sólo Namco, Dios de la Lucha para PlayStation, podía superar su anterior maravilla, *Tekken 2*. Namco reconoce una fórmula ganadora en cuanto la inventa, así que *Tekken 3* es una lógica extensión del tema *Tekken*, y no un refundido de la serie de lucha preferida en el mundo entero. Como resultado, puede que *Tekken 3* no sea tan radicalmente distinto a *Tekken 2* como esperabas (tanto en su aspecto como en cuanto a jugabilidad), pero esto se debe a la ya de por sí extraordinaria calidad de *Tekken 2*. De todos modos, 30 segundos de juego con la tercera entrega bastan para afirmar que es la mejor.

Heihachi ha organizado el tercer torneo del Rey del Puño de Hierro para conjurar la aparición del Dios de la Lucha: está convencido de que éste persigue las almas de luchadores poderosos, y que se

1 STAGE 1 00'35"40 PUSH P2 START LAW HWOARANG

2 1 00'50"61 PUSH P2 START LEI



[1] Los que esperasen una gran mejora gráfica respecto a *Tekken 2* quedarán decepcionados. [2] Pero sigue siendo el mejor juego de lucha del mundo mundial. Sí, señor.

ESTA VERSIÓN DE PLAYSTATION CONTIENE LA MISMA FUERZA EXPLOSIVA EN SU JUGABILIDAD QUE SU PARIENTE ARCADE

■ EDITOR Sony	■ ORIGEN Japón
■ FABRICANTE Namco	■ GÉNERO *Beat 'em up*
■ DISPONIBLE Septiembre	■ JUGADORES Uno o dos

LOS LUCHADORES

Al principio hay diez luchadores entre los que escoger, pero cada vez que acabas el juego con uno de ellos aparece otro púgil, y así hasta un total de 20. Pero además hay otros dos personajes secretos...



Jin Kazama

Es el angustiado producto de una improbable unión entre Kazuya Mishima y Jun Kazuya, ambos muertos, y el héroe principal del juego. Ha sido entrenado por su abuelo, Heihachi, y está embarcado por venganza en una cruzada para vencer al Dios de la Lucha, que acabó con su mamá.



Paul Phoenix



Ya con 46 años, Paul, a quien la victoria se le escapó por poco en *Tekken 2*, está resuelto a coronarse como tercer Rey del Puño de Hierro pese a su ya considerable edad. Tras recibir la invitación, Paul parte en busca de acción, deteniéndose tan sólo para recoger a Forest Law en contra de los deseos de su padre.

Fan Hwoarang

Hwoarang es el prodigio coreano de Baek Do San, maestro de tae kwon do de *Tekken 2*. Es un estafador que organiza luchas callejeras, acepta apuestas y luego zurra a todo el mundo para quedarse el dinero. Sin embargo, cuando intentó el truco con Jin la pelea acabó en empate, así que ahora busca la revancha.



Eddy Gordo



Cuando su acomodado padre, un hombre de negocios brasileño, compró drogas a un sindicato ilegal del crimen, el propio Eddy fue detenido y encarcelado como un criminal. Durante un motín presenció el estilo de lucha (llamado capoeri) de un anciano, cuyo arte aprendió, y ahora pide venganza.





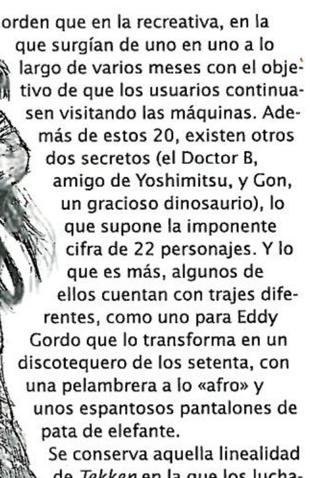
[1] Los nuevos movimientos de esquive conceden a *T3* una mayor sensación 3-D, y permiten moverse en torno al enemigo. [2] Tekken Ball es uno de los modos extra para que sigas dándole al callo. [3] El Doctor B, un personaje secreto, se arrastra por el suelo como un energúmeno. [4] Alcanza al adversario con impactos múltiples para causarle el máximo perjuicio.

verá obligado a asistir debido al poder y el encanto de los otros luchadores. Jin Kazama, el héroe de *Tekken 3* y nieto de Heihachi, actúa como señuelo principal, y a su vez busca venganza por la muerte de su madre Jun. Cualquier excusa es buena para repartir leña, ¿eh?

El torneo tiene lugar 19 años después del segundo (tema principal de *Tekken 2*). Ciertos luchadores ya no están presentes (Jun, Michelle), otros son nuevos (Hwoarang, Eddy), los hay que lucen canas y barba (Paul, Heihachi) y algunas, tras pasar esos 19 años en suspensión criogénica, se mantienen tan frescas (Nina y Anna).

El juego crea ambiente con otra lujosa intro digna de Namco que finaliza con Jin Kazama, héroe de *Tekken 3*, emergiendo de una bola de luz y luciendo un tatuaje extrañamente diabólico. Luego levanta los ojos y contempla una aparición. ¿El Dios de la Lucha, tal vez?

Como de costumbre, hay diez personajes disponibles al inicio. Cuando terminas el juego con uno de ellos, te recompensan con uno de los diez restantes. Estos personajes extra se revelan en el mismo orden que en la recreativa, en la que surgían de uno en uno a lo largo de varios meses con el objetivo de que los usuarios continuasen visitando las máquinas. Además de estos 20, existen otros dos secretos (el Doctor B, amigo de Yoshimitsu, y Gon, un gracioso dinosaurio), lo que supone la imponente cifra de 22 personajes. Y lo que es más, algunos de ellos cuentan con trajes diferentes, como uno para Eddy Gordo que lo transforma en un discotequero de los setenta, con una pelambrera a lo «afro» y unos espantosos pantalones de pata de elefante.



Se conserva aquella linealidad de *Tekken* en la que los luchadores se movían sobre un plano en 2-D (aquí no hay un soporte en 3-D al estilo *Bushido/Tobal*), pero se advierte un nuevo paso

UN DISFRAZ TRANSFORMA AL POBRE EDDY GORDO EN UN DISCOTEQUERO DE LOS SETENTA





[1] El aspecto de los fondos es más tridimensional que antes, pero siguen siendo bucles de texturas 2-D. [2] El modo Force te permite luchar contra múltiples (y nuevos) atacantes, un complemento «exclusivo» para PSX. [3] Están todos tus movimientos favoritos, y más.







TU ATAQUE, ANTES INVARIABLE, PRODUCE RESULTADOS DISTINTOS PORQUE TU PERSONAJE MODIFICA SU OFENSIVA.

hacia la tercera dimensión. Esto se manifiesta en los movimientos de esquive hacia dentro y fuera de la pantalla, lo que permite eludir los puños o pies del adversario. Más interesantes aún, sin embargo, son los nuevos ataques a tu disposi-





[1] ¡Venga, cámbialo todo! [2] Disfruta aún más del extraño baileteo de Eddy en el modo de repetición.

LOS LUCHADORES



Nina Williams

Capturada por Kazuya en *Tekken 2*, Nina fue sumergida en la unidad experimental de hibernación del Doctor Boskonovitch. El Tekkenshu, ejército privado de Heihachi, la despierta por accidente 19 años después: ha perdido la memoria y está bajo el control del Dios de la Lucha. ¿Su misión? Asesinar a Jin Kazama.

Yoshimitsu



A pesar de su aspecto cada vez más malvado, es un buen tipo. Su amigo, el Doctor B, ha perfeccionado su unidad de hibernación y la ha usado para congelar a su hija enferma. El único remedio parece ser la sangre de... acertaste, el Dios de la Lucha. Yoshimitsu tomará parte en muchos combates.

King

Huérfano criado por el ya fallecido King. Al morir King, se quedó con su gorro de leopardo y su papel de luchador para obtener fondos y salvar así el orfelinato. Tras entrenar al nuevo King, a Armor King se le escapa que el King original fue asesinado por el Dios de la Lucha. Con la motivación solucionada, el nuevo King está listo para hacer ruido.

Ling Xiaoyu



Otra recién llegada. Ling Xiaoyu viajó de polizón en un barco de Mishima mientras visitaba Hong Kong. Tras ser descubierta, sortea a la guardia e impresiona tanto a Heihachi, testigo de la escena, que accede a ayudarla si se apunta al torneo y lo gana. Obviamente, a la niña le falta tiempo para aceptar.

LOS LUCHADORES

Forest Law



Cuando Paul visita a Marshal Law para su entrenamiento habitual, adula a Forest, de gran parecido con Bruce Lee, diciéndole que es mejor que su padre, y le invita a tomar parte en el torneo. Al oír esto, Forest salta a la moto de Paul y parte en busca de la gloria. A su padre, Marshal, no le hace ninguna gracia.



Lei Wulong



Superpolicía internacional, ya con 45 tacos. Pese a sus titubeos, se ve tentado a unirse al torneo por Heihachi con la esperanza de enfrentarse a Bruce, un viejo adversario con el que casi acabó en *Tekken 2*. Bruce se mató en un accidente de aviación, pero Lei está convencido de que fingió su propia muerte.

[1] Con tanto oír hablar del dichoso Dios de la Lucha, ya tocaba verle la cara al muy canalla. [2] Como era de suponer, *Tekken 3* no pierde ocasión de mostrar algunos destellos gráficos.



ción: si un oponente evita tu ofensiva, tu ataque (antes invariable) produce resultados distintos, porque tu personaje modifica su embestida para aferrar a ese enemigo escurridizo. Por supuesto, los luchadores antiguos también disponen de movimientos nuevos.

Sigue sin haber movimientos con proyectiles (salvo el aliento incendiario de Ogre), pero todos los personajes cuentan con lo que podríamos llamar «reversiones». Es lo que sucede cuando tu contraataque no sólo bloquea el golpe que ibas a recibir, sino que devuelve buena parte del impacto a su autor. Justo lo que necesitabas para pararle los pies a ese listillo que intenta zurrarte todo el rato con el mismo truco barato.

Y si consigues acabar con todo ser vivo, no temas: hay cantidad de modos y opciones nuevas que garantizan la longevidad de *Tekken 3*. Por ejemplo, los habituales modos contrarreloj y práctica, más los nuevos modos Tekken Force, Tekken Ball y Theatre.

El modo Tekken Force, que está a tu disposición desde el principio del juego, convierte *Tekken 3* en un *beat 'em up* de *scroll*. El personaje de tu elección (en una estupenda versión algo más pequeña y menos poligonal) se desplaza de izquierda a derecha haciendo frente no sólo a aquellos luchadores que pueden seleccionarse, sino también a los secuaces espontáneos del Dios de la Lucha. Por primera vez en un título *Tekken*, te opones a más de un rival a la vez, gente que sale a tu encuentro por todas partes. La verdad es que la variación se agradece: aporta un giro original y un montón de carcajadas al tradicional marco de *Tekken*.

> POR PRIMERA VEZ EN UN TÍTULO TEKKEN, LUCHAS CONTRA MÁS DE UN ADVERSARIO A LA VEZ.

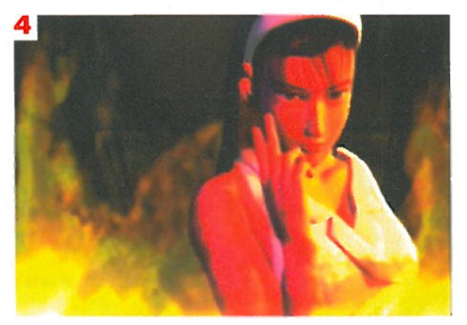
La opción Tekken Ball es una extraña versión de voleibol que se activa cuando se ha accedido a todos los jefes finales. En ella, en lugar de atizar a tu adversario, golpeas una enorme pelota de playa (en un nuevo escenario marino). Si tu oponente no acierta a devolver la pelota sufrirá daños, sobre todo si se la han pasado mediante un movimiento especial. Extravagante y divertido.

Y si eres aficionado a esas excelentes intros y secuencias finales (¿y quién no?), el modo Theatre seguro que te encanta. No sólo te permite contemplar las escenas de todos los personajes de *Tekken 3* a medida que accedes a ellos, sino que, al insertar los discos de *Tekken* o *Tekken 2*, también podrás ver las de los personajes correspondientes.

Y cuando logres dominar los movimientos de cada luchador, terminar el modo Tekken Force, acceder a todos los secretos y revelarte a ti mismo como auténtico Dios de la Lucha, te quedarán aún las partidas para dos jugadores, que durarán hasta el día de tu jubilación. El conjunto conforma un paquete enorme de calidad suprema que, cuando aparezca en Europa, no tendrá rival. Empieza a ahorrar ya.







[1] La pobre Nina ha estado fuera de circulación en los últimos 19 años. [2] Un vislumbre del final de Gon el dinosaurio. [3] Yoshimitsu se arrodilla... [4] ...y Jun quiere dos donuts.



LO MEJOR

- El mejor juego de lucha de la historia.
- Gráficos fantásticos y un apocalipsis de música sensorial.
- Excelentes secuencias de combate cuerpo a cuerpo.

LO PEOR

- ¡No saldrá en Europa hasta septiembre!
- Quizá demasiado parecido a *Tekken 2* para algunos no incondicionales.

QUIZÁ...

Con la versión japonesa acabada (y sin defectos) en nuestro poder, cualquier especulación sobre qué podría mejorarse no tiene sentido. Lo único que podemos hacer es esperar y rezar por una conversión PAL perfecta, algo que Namco sin duda conseguirá.

EDITOR	Konami	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Konami	GÉNERO	Simulador de fútbol
DISPONIBLE	Septiembre	JUGADORES	Uno a dos



ISS Pro '98

PlayStation necesita otro juego de fútbol tanto como Ronaldo un corte de pelo. Pero el caso es que ésta es la secuela del «mejor simulador de fútbol de todos los tiempos».





[1] ¿El famoso Ronarid...? [2, 3] Como ocurría en el original, la captura de movimientos de *ISS Pro '98* es extraordinaria.

De haber ocurrido hace unos meses, la llegada de una beta de *ISS Pro '98* hubiese provocado un terremoto en esta redacción. El original, que se publicó en mayo del año pasado, fue calificado como «el mejor juego de fútbol para la PlayStation». Y se comportó como un campeón: obtuvo un enérgico 9 sobre 10 (*PSM* 6).

Un año largo más tarde, el mejor parece haber ganado con el tiempo. Si *ISS Pro* siempre ha destacado por sus gráficos, a la edición actualizada no le falta detalle. Los jugadores son de mayor tamaño y, como reflejo del deporte rey de nuestros días, el terreno está rodeado de vallas publicitarias auténticas. En esta línea, la frecuencia de imágenes por segundo (y, por tanto, la animación) han mejorado de manera notable, así como la captura de movimientos. ¿Y el juego?, ¿qué tal funciona? De ensueño. En lugar de utilizar las perspectivas tradicionales, *ISS Pro '98* facilita una opción de visión vertical con un ángulo de 90 grados que lo hace realmente «diferente». Y ahora son varias las velocidades de juego: desde la idónea para partidos de naturaleza más bien táctica a la frenética acción de un típico Barcelona-Atlético de Madrid.

Las estrategias se han afinado y las alineaciones son completamente nuevas (dos en lugar de la única de *ISS Pro*), además de nuevos estadios, rivales controlados por la CPU y una IA perfeccionada en el caso de los porteros.

Entonces, ¿en qué falla este título? Pues en poco. Pese a disponer del mejor mecanismo de ejecución de lanzamientos directos del género, hay ciertos elementos que lastran el juego. Esos nombres «aproximados» que han asignado a los jugadores, por ejemplo, pueden cambiarse en la opción Edit, pero no deja de resultarnos un maniobra de aficionados. Y es que *ISS Pro '98* no disfruta de licencia alguna, y evita la confrontación con el resto de los grandes del género mediante el retraso hasta septiembre de su esperado debut. Será entonces cuando tenga que vérselas con los ya publicados *Mundiales: 98* y un *FIFA* que mejora con cada entrega.

Pero, claro, cuando consigues lanzar a la perfección un chute directo que atraviesa la barrera y se cuela de lleno en la portería, el párrafo anterior pierde toda importancia.

[1] Seilla en acción. ¿O quizá Scillachi? [2] Disparas, anotas un tanto y te recreas mil veces con la repetición.







LO MEJOR

- El juego de fútbol para expertos.
- Soberbios lanzamientos directos.
- La mejor recreación de pases que tiene el género.
- Habrá cambios de presentación.

LO PEOR

- No es una mejora sustancial respecto al original.
- La falta de licencia puede restarle éxito.
- Los tontos seudónimos de los jugadores.

QUIZÁ...

No hay más remedio que hablar de un juego en dos partes. *ISS Pro* era insuperable e *ISS Pro '98* llega para confirmarlo. ¿Hay razones suficientes para romper el cerdito por él? Bueno, habrá que esperar que el juego esté acabado (con ese 25% que queda por agregar). En cuanto contemos con la versión final dispensaremos más detalles.

■ EDITOR	Arcadia	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Europress	■ GÉNERO	Carreras de rally
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno a dos



¿Te apetece revolcarte por el barro? A los hipopótamos, por lo visto, les encanta. Tú también puedes, sólo tienes que darte un garbeo con Tommi...

Hay quien se dedica a cubrir su utilitario con adhesivos graciosillos que incitan a la velocidad. Quizá creen que con unas cuantas pegatinas se asemejan más a un piloto de rally. Pero lo mejor que podrían hacer es echar un vistazo a *Tommi Makinen Rally*.

A estas alturas el juego funciona bastante bien. Se han eliminado algunos elementos puristas de rally con el objeto de proporcionar al juego un aire más arcade. El ejemplo más obvio de esto es el hecho de que se puede correr contra otros coches en lugar de realizar sólo pruebas contrarreloj. Como sucede en la mayoría de los títulos de rally, se emplea tanto tiempo en recuperarse de un derrape como en acometer bien una curva, pero en términos generales los vehículos resultan más fáciles de conducir que los que aparecían en *V-Rally*. En cuanto a los gráficos, el juego no es de los que impresionan. Los coches son angulares y no les vendría mal una mejora, pero, dicho esto, también hay que mencionar que se ha incluido un bonito detalle: los reflejos en la luna trasera del coche que conduces. Las carreras se desarrollan en varios escenarios, desde una divertidísima playa soleada hasta las deprimentes colinas inglesas castigadas por la lluvia. Y es justo aquí, al caer la noche, cuando *TMR* se muestra más impresionante. La lluvia cae sin piedad, enciendes los faros antiniebla y empieza el montaje de efectos luminosos de *TMR*. Los rayos de luz alumbran la carretera fangosa y puedes divisar los coches ante ti porque sus luces de freno brillan como rubíes.

Por desgracia, el juego todavía resulta un tanto lento, no hay ningún momento que te haga sentir que conduces a todo gas. Además, la física de los coches también necesita perfeccionarse, porque, tal como está el juego ahora, es facilísimo acabar dando una vuelta de campana por chocar contra un simple bordillo.

En el lado positivo figuran los 65 circuitos que ofrece el juego junto con otros 65 en modo espejo, y el primer editor de circuitos que interviene en un juego de carreras PlayStation. Teniendo esto en cuenta, y sin olvidar el modo para dos jugadores, el emocionante modo Tommi y la compatibilidad con el Dual Shock, *TMR* se nos antoja un título de carreras con notable fuerza bajo el capó.





[1] El mal tiempo es uno de los peligros a los que todos los conductores deben enfrentarse. [2] Correr contra otro coche de rally requiere gran concentración: los demás conductores presumen también de sus habilidades al volante.



[1] Te está derrapando la parte de atrás. Contrólala cuanto antes si no quieres dar una vuelta de campana. [2] Los gráficos son formidables cuando conduces de noche o a lo largo de los túneles. [3] Cuidado, chaval.



⊕ LO MEJOR

- El editor de circuitos incrementa la jugabilidad.
- Variedad de escenarios y condiciones.
- Los coches son bastante fáciles de manejar.

⊖ LO PEOR

- Los gráficos no están mal, pero no aportan mejoras significativas al género.
- Por ahora parece un poco lento, sin sensación de ritmo.

QUIZÁ...

Antes de su lanzamiento deberían tenerse en cuenta algunos elementos, como la mejora del control de los coches y la incorporación de una buena selección de efectos sonoros. Así se conseguiría modificar algunos aspectos poco realistas en los vehículos y en los choques contra objetos.





BAB'S CHARLET
Campeón de Francia de SnowBoard 1997,
Campeón Junior del Mundo ISF 1995
Asesor técnico en SNOW RACER 98
SR
SNOW RACER 98
Esquí - Freestyle - Alpine Surf - Modo 2 jugadores.
¡Descarga tu adrenalina!
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
ocean
NIDECKER
DYNASTAR
PlayStation
"Maintenant surfe ! " " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc - © 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA
PAM Development - Rider : BAB'S Charlet - Photo : Jean-Marc Favre - Distribution exclusive

EDITOR	Sony	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	MediaVision	GÉNERO	Rol
DISPONIBLE	Septiembre	JUGADORES	Uno



El juego de rol es un pasatiempo cada vez más popular

en territorio PlayStation. Así que, no finjas, empuña esa espada que tanto te gusta...



La intro renderizada está tratada al estilo *anime* japonés y muestra montones de personajes de piel pálida con claros rasgos occidentales. Nada que sea salvajemente original; sin embargo, la banda sonora es una espléndida contribución a la tradición *western* de las películas de Sergio Leone.


«Hombre, *Alundra*», exclamó uno que pasaba por *PSM* cuando examinábamos una versión primeriza de *Wild Arms*. Lo cierto es que casi podría tratarse del reciente título de Psygnosis, si tenemos en cuenta las similitudes gráficas. Ambos son juegos de rol con perspectiva aérea, y el estilo y la sensación que producen son bastante parecidos.







[1] Elige uno de los tres personajes. [2] Se parece a *Legend of Zelda*, ¿eh? [3] Basta ya de cháchara.



El juego dispone de la tradicional perspectiva aérea de tres cuartos para obtener un buen ángulo de visión en tus maniobras.

En este mismo número ofrecemos un análisis de *Alundra*, y no podemos evitar pensar que es el *Legend of Zelda* para PlayStation. Aquellos que no estén familiarizados con este título de Super Famicom necesitan saber que se trata de un juego de rol que engloba elementos de todo género, incluidos los plataformas, las aventuras arcade y los puzzles. El resultado es un desafío de los serios.

Un título de mayor trascendencia para el mercado del rol en PlayStation es *Final Fantasy VII*. El éxito de Square ha acercado el rol al gran público y ha abierto camino a otros juegos no tan inspirados que se han aprovechado de la situación.

Wild Arms es, sin duda, uno de ellos. Combina la naturaleza de los personajes de *Zelda* con la precisión poligonal y las escenas prerenderizadas de *FFVII*. La intro no está nada mal, envuelta en una partitura dramática que ya hubiese querido Sergio Leone para sus *spaghetti western*.

Hay tres personajes entre los que escoger: Wandering Youth, Treasure Hunter y Girl from the Abbey. Básicamente, con esta elección aterrizas en un lugar en particular, pero puedes saltar de un sitio a otro en determinados puntos. Hay varias escenas en las que tienes que enfrentarte a un enemigo: selecciona un arma, machácale y prosigue tu marcha...

Bueno, *Wild Arms* no conseguirá las calificaciones de *Final Fantasy VII*, pero sí satisfará a los jugadores PlayStation sedientos de juegos de rol.



OPINA

LO MEJOR

- Impresionante ambientación.
- Puzzles abundantes.
- Sistema de control decente.

LO PEOR

- Nada original.
- Ni de lejos tan logrado como *FFVII*.

QUIZÁ...

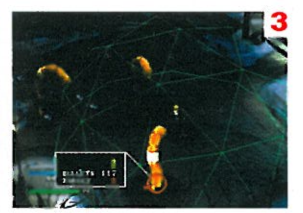
Wild Arms es una emulsión de *Alundra* y *Breath of Fire III*. No le llega a *FFVII* a la suela del zapato, pero está a la altura de cualquier otro juego de rol y, por lo tanto, ya hubiera parecido anticuado hace cinco años. Sin embargo, no hay duda de que se hará un hueco en el mercado.



Squaresoft lanza su primer juego de rol desde *Final Fantasy VII*, y el planeta entero toma asiento para observar...







[1] Los escenarios prerenderizados están detallados hasta la desesperación. [2] Iluminación de corte *FFVII*. [3] Un contratiempo.

Si *Final Fantasy VII* vende más copias que átomos tiene una vaca y *Resident Evil 2* deja los estantes de las tiendas más desiertos que una escuela en vacaciones, ¿por qué no combinar lo mejorcito de ambos juegos en un título único? Pues bien, ésa es la maniobra de *Parasite Eve*.

Puesto que se trata de un producto Squaresoft, creadores de *FFVII*, es obvio que las similitudes con tal megajuego son muchas. Ante todo, los gráficos son tan espléndidos como cabría esperar, con esa mezcla, tan popular últimamente, de fondos prerenderizados en alta resolución y angulosos personajes poligonales. Sin embargo, la cámara proporciona planos cortos y perspectivas insólitas, más en la línea de *RE* que en la de los planos secuencia generales de *FFVII*. Por tanto, los personajes se muestran bastante más grandes y detallados que los canijos protagonistas de *FFVII*. Por otro lado, el título se apropia de la técnica de desplazamiento de pantalla que aparece en *FFVII*, de modo que los escenarios rebasan el tamaño de la pantalla y, al contrario que en *Resident*, la cámara sigue la acción. Impresionante.

¿El argumento? Aya Brea, una policía de paisano que patrulla por Nueva York, intenta encontrar y eliminar la causa de un extraño virus. Eve, el huésped mutante del virus, provoca que los humanos se consuman por combustión y que los animales se transformen en horribles bestias que se apropian de vidas ajenas. La acción tiene inicio en el Carnegie Hall (los espectadores quedan completamente chamuscados) antes de proseguir hacia otros puntos del Nueva York auténtico, como el zoo de Central Park y el Empire State.

Aquellos que esperen acción trepidante, sobredosis gore al estilo *Resident* y tiros a diestro y siniestro quedarán decepcionados: el combate sigue la tónica de *FFVII*, o sea, por turnos. No obstante, los enfrentamientos tienen lugar *in situ* (en lugar de pasar a un estadio «temático»), y Aya puede esquivar y rehuir los ataques enemigos antes de seleccionar su revancha, en lugar de rondar por ahí a la espera del intercambio de porrazos.

El sistema de combate, aunque complicado, es más sencillo que el de *FFVII*. Esto defraudó a los más fervientes seguidores de Square cuando el título apareció en Japón, pero en cambio podría convertirlo en el juego de rol ideal para los fans de *Resident* y los aficionados al clic a tiempo parcial. Y ese aire contemporáneo suyo —armas por hechizos— le granjeará, posiblemente, un nuevo público.



LO MEJOR

- Gráficos espléndidos.
- Ocupa dos CD.

LO PEOR

- Más sencillo que *FFVII*.
- ¿Clon de *Resident Evil*? Ni pensarlo.

QUIZÁ...

La inexplicable lentitud del juego durante la primera media hora desmoralizará a los que esperen de *Parasite Eve* un *Resident Evil* estilo Square. Pero, por otra parte, la simplificación de combate, armas y sistema de actualización decepcionará a los fieles de *FFVII*. Mmm...

HEART OF DARKNESS



Si eras de los que te arrebujabas entre las mantas cuando tu tía solterona te contaba espeluznantes cuentos del hombre del saco, seguro que sentirás simpatía por Andy...

Todos hemos sufrido algún que otro temor en nuestra más tierna infancia, y no siempre te libras de ellos. A no ser, claro está, que tu nombre y apellido conformen las iniciales S.S.: Silvester Stallone no se arruga ni ante un macro ejército de vietnamitas enfadados; Steven Seagal no se inmuta frente al secuestro de un transatlántico por parte de unos teutones psicópatas; incluso Santiago Segura es capaz de enfrentarse en *Torrente* a su propio reflejo sin que se le descoloque un solo pelo de su tocado a lo Anasagasti. Pero, si no perteneces a la categoría de estos inteligentes, sensibles y humanitarios héroes, es probable que aún se te ponga la carne de gallina ante los atentados aeróbicos de la entrañable Leticia Sabater.

Andy, un chaval aficionado a crear todo tipo de inventos, vive instalado en un árbol del jardín de sus padres, para alivio de familiares y amigos. No habita en un país tan colmado de contrastes como el nuestro, de modo que su peor aprensión es mucho más elemental que cualquiera de las nuestras: la oscuridad.

Todos los conciudadanos de nuestro protagonista están al corriente de su «problemilla». Tanto es así que el profesor de matemáticas lo encierra de vez en cuando en el cuarto de las ratas impulsado por una pedagógica piedad...

Pero no todo es negrura en la existencia del muchacho: cuando sale de la escuela para encontrarse con sus artilugios y, sobre todo, con su canino amigo Whisky, su expresión se troca radicalmente en inmensa y enternecedora sonrisa pixelada (muy bien pixelada, por cierto).

Imagínate, pues, la magnitud de la tragedia cuando una fuerza extraña se apodera de su perro trasladándolo al país de las Tinieblas. «¿Ser o no ser —se pregunta nuestro Hamlet particular— un héroe?» La respuesta deberán formularla nuestros lectores juego

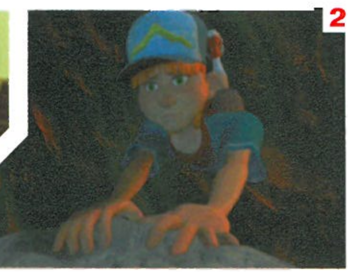
ENCONTRARÁS PUZZLES Y BARRERAS FÍSICAS QUE PODRÁN A PRUEBA TU INGENIO.





[1] Esta especie de escarabajo pelotero es la nave del protagonista. [2] ¡Tritón! ¿Dónde te has metido? [3, 4] Andy achicharrando bichos malos con su curiosa pistola.





[1, 2] Andy, el héroe de la aventura, en auténticos apuros.

■ EDITOR	**Infogrames**	■ ORIGEN	**Francia**
■ FABRICANTE	**Amazing Studio**	■ GÉNERO	**Plataformas**
■ DISPONIBLE	**Julio**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] ¡Te vas a caer al ag...! [2] La reglamentaria foto de final de curso. No tiene desperdicio. [3] ¡Qué tranquilidad...! Seguro que no dura demasiado. [4] El profe, un psicópata estilo Annibal Lecter. [5] Perfecto ejemplo del reino de las Tinieblas.







en mano. Un lustro, cinco añitos nada menos, ha tardado este título de Amazing Studio en salir a la luz. Durante ese lapso, muchos han sido los padrinos del juego, pero, si no se dan cambios de última hora, parece que la compañía gala Infogrames se ha llevado el gato al agua al incluir este programa en su catálogo. Y si en *PSM* no hemos perdido olfato, la versión beta que ha caído en nuestras manos promete fama y gloria (y, por qué no decirlo, dividendos) a creadores y distribuidores de *HOD* a lo largo y ancho del planeta.

La concepción del juego no es otra que la de las plataformas. Cuando los expertos del mundo consolero dábamos por acabado el porvenir de este género, cuando lo dábamos por muerto y enterrado en el caso de juegos en 2-D, llega Amazing Studio y nos enjareta un plataformas de aspecto absolutamente plano, 2-D puro y duro. Así pues, ¿qué futuro le espera a *HOD*? Por lo visto hasta el momento, no nos queda más remedio que concederle el beneficio de la duda y dejar las predicciones para la versión final.

Lo visto hasta el momento es lo que sigue. Gráficos repletos de detalles que, gracias al empleo de 16 millones de colores, producen una sensación tridimensional: ¿2-D?, ¡pero si los fondos parecen adentrarse en pantalla! Música espectacular que se adecua a la acción al milímetro, tanto que consiguió que todo el personal de la revista terminara a los pies del televisor para echar un vistazo; al fin y al cabo, su compositor, Bruce Broughton, es creador de las bandas sonoras de varias superproducciones hollywoodienses, como *Tombstone*, *Harry y los Henderson* o *Silverado* (nominada a un Oscar de la Academia). Para colmo de pedigrí melódico, la banda sonora de *Heart Of Darkness* ha sido interpretada por la Orquesta Sinfónica de Londres. Los hay con clase.

¿Qué pasa? ¿Que eres amante de los retos? No te preocupes, *Heart Of Darkness* pone a tu disposición un generoso caldo de cultivo para tus estrujones cerebrales: encontrarás puzzles y barreras físicas que podrán a prueba tu ingenio.

Y aún hay más: se estima que habrá alrededor de media hora de imágenes cinemáticas completamente dobladas al castellano. No hemos podido contemplar todas las que ofrecerá la versión final, pero hemos visto suficiente (con permiso de *Resident Evil 2*). Estas secuencias enlazan la acción y representan el puente idóneo entre cada una de las ocho gigantescas fases que te toca completar.

En fin, Amazing ha ensayado crear una superproducción que en el aspecto gráfico recuerda ligeramente a *Oddworld*, aunque su desarrollo no sea tan original como aquella famosa odisea. En todo caso, en *PSM* estamos convencidos de que el título despertará interés y estaremos pendientes de lo que ocurra con el producto una vez concluido.





[1] A la izquierda, el monstruo de las galletas, rojo como un tomate; a la derecha, una mosca veraniega. [2] Andy departe con una variante de los fraguels.



⊕ LO MEJOR

- Gráficos impresionantes.
- Música de infarto.
- Las secuencias de animación.

⊖ LO PEOR

- ¿Será suficiente su concepto de juego?

QUIZÁ..

Es posible que nos llevemos una sorpresa con este título: la reunión en un mismo CD de excelencia en gráficos, música y secuencias de vídeo pueden convertirlo en un número uno. Pero ya veremos qué sucede con el cuarto elemento: ¿será igual de satisfactoria la jugabilidad?



Dead Or Alive

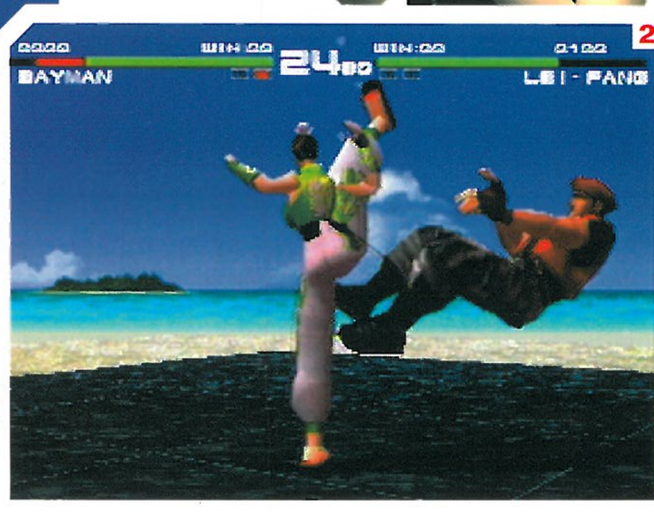
Una pizca de Van Damme, un buen puñado de efectos sonoros estilo *Platoon* y dosis abundantes de frondosidad pectoral. Y hete aquí un *beat 'em up* con jovencitas despampanantes...

La silueta femenina se ha manifestado en toda forma imaginable a lo largo de la historia. Conocemos bien las «gracias» de Rubens, la anoréxica exquisitez de las chicas que aparecen en los anuncios de Calvin Klein, las medidas universales, 90-60-90, que toda modelo que se precie pretende tener, las insinuantes curvas de algunas vigilantes de la playa, la rotundidad de ciertas políticas de izquierda... Y, por último, tenemos *Dead Or Alive*, atestado de mujeres de inmensas glándulas mamarias. Y eso no es todo. Esas protuberancias se agitan como flanes. Palabra. Debe de ser una cínica técnica de venta dirigida a jovencitos impresionables. Algo que, creemos, no debería repetirse. Muy a menudo.

Dead Or Alive es el típico producto de patadas, puñetazos y proyecciones, pero realizado con una tecnología en 3-D fantástica. Los luchadores y luchadoras son grandes y ágiles, y parecen elaborados con más polígonos que un libro de matemáticas. La animación es sublime y dota al título de un acentuado encanto arcade.

La jugabilidad es la típica de un título de estas características. Las peleas se llevan a cabo en un cuadrilátero que, en algunos casos, parece construido con placas gigantes de corcho. Los fondos son entornos estáticos, a modo de fotografía. Ya sabes: la típica puesta de sol, la discoteca y todo eso. Son, sin duda, el talón de Aquiles de este título. Los hay que incluso parecen diseñados a toda prisa para introducirse en el último momento. Quizá consigan modificar esta impresión en la versión definitiva.



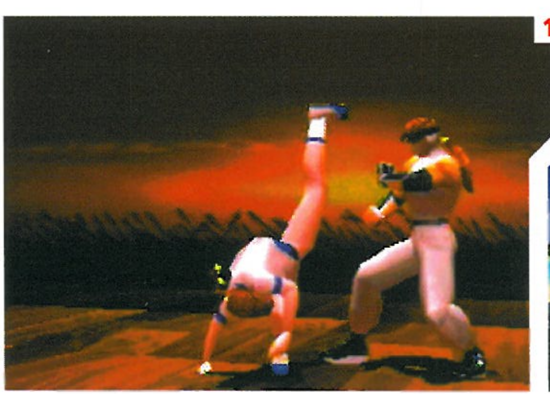


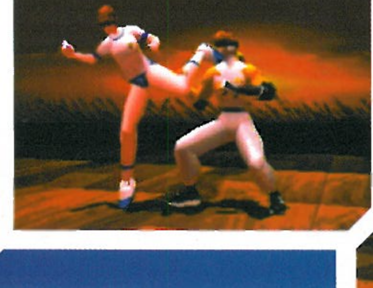


[1] Unos personajes grandes y bien construidos se dedican a hacerse pedacitos con una tranquilidad pasmosa. [2] ¡Uf!, esa patada en las partes clave tiene que doler muuucho.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Temco**	■ GÉNERO	***Beat 'em up* en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

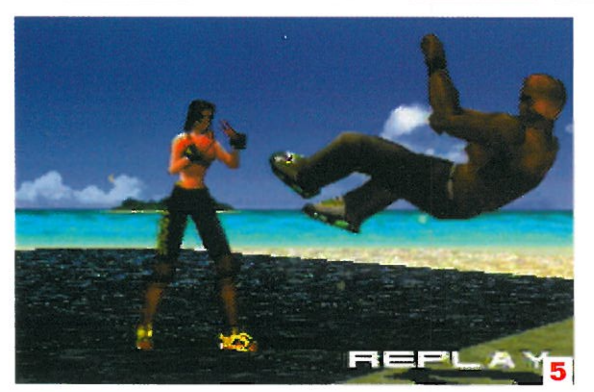
[1] El pino es cosa del gimnasio del colegio, no del ring, listillo. [2] «Me gusta la carne bien hecha, como suela de zapato.» «Pues toma». [3] No se han leído el manual de urbanidad y buenas maneras, seguro. [4] Para despejar posibles dudas, el juego indica quién se alza con la victoria. [5] En el modo de repetición puedes ver cómo se derraman tus humores cerebrales.











LA ACCIÓN DE *DEAD OR ALIVE* ES UN INCESANTE CARRUSEL DE TORTAZOS, GRITOS, PATADONES Y UNA RACIÓN ADICIONAL DE MACHACADAS.

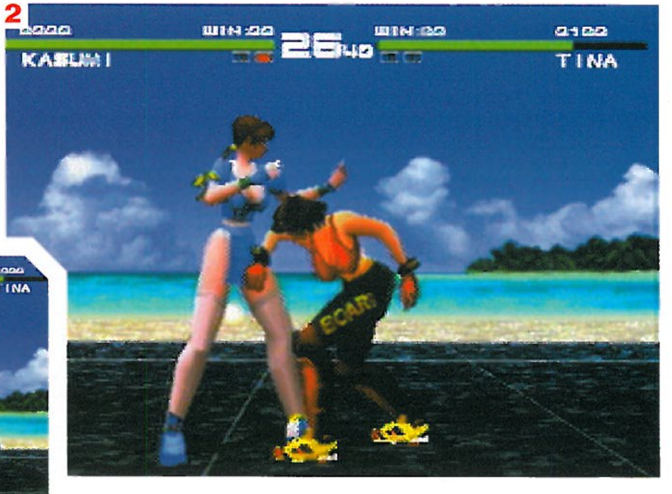
En el menú de opciones podrás elegir las modalidades habituales: torneos, lucha a tiempo limitado, supervivencia, dos jugadores e incluso un modo de práctica por si opinas que tu habilidad para reducir a tu rival no es la adecuada. Buen material, a fe nuestra. Con semejante variedad de modos, seguro que este juego suscita interés entre el público.

La acción es un incesante carrusel de tortazos, gritos y patadones bien sazonado con una ración adicional de machacadas. Si aplastas a tu rival sobre la lona recibirás como premio una furiosa explosión. De hecho, cualquier tortazo o patada produce el efecto sonoro de una granada de mano, algo difícil de escuchar fuera de los filmes más patriotas de Rambo y cía. Pero es que como ejecutes un buen combo de golpes pensarás que en tu cuarto se ha desencadenado la guerra de Vietnam. Y ahí no acaba todo: encadena una serie de ataques devastadores contra tu rival y cuando esté moribundo/a, podrás contemplar cómo explota en el aire. Es como si se hubiese zampado un bocata de TNT. *Dead Or Alive* parece el resultado de una insólita alianza entre Jackie Chan, el Chacal y el gobierno hindú con sus pruebas nucleares. Extraño se nos queda corto como apelativo.

Los protagonistas dedicados a tan brutales actividades se dividen en tres categorías: señoras con atributos pectorales desproporcionados, hombres musculosos y buceadores. Bueno, este último grupo sólo cuenta con un miembro, pero su originalidad lo hace merecedor de una mención de honor.

Tras avanzar por unos cuantos niveles la cosa se vuelve frenética. Sobre todo cuando te enfrentas a las rivales femeninas más ágiles. Es recomendable que guardes algunos de los combos más efectivos en tu cinturón negro si no quieres que tu paso a niveles posteriores se complique. Vamos, que la curva de aprendizaje es dura pero bien pensada.

La versión definitiva debería saciar la sed de los incondicionales del *beat 'em up* y también de los que empiezan a interesarse en él. Y tranquilo, por mucho que digan tus padres, si juegas a *Dead Or Alive* no te quedarás ciego ni te harás pipí en la cama.



[1] Dos mujeres de armas tomar. [2] Los ataques directos a la entrepierna no son sólo cosa de hombres. Ya era hora.



⊕ LO MEJOR

- Un montón de estupendos personajes que se mueven con fluidez.
- Jugabilidad emocionante y frenética.
- Efectos sonoros estupendos y poco habituales.

⊖ LO PEOR

- Fondos poco inspirados.
- A partir del cuarto rival las peleas son muy complicadas.

QUIZÁ...

Con unos fondos mejores se ganaría en realismo, y con unos cuantos *power-ups* de algún tipo el título cobraría otra dimensión. De cualquier modo, tal como está la beta que hemos probado, *Dead Or Alive* puede colarse entre los mejores *beat 'em up* para PlayStation.

EDITOR	Proein	ORIGEN	Estados Unidos
FABRICANTE	Poligon Magic Inc.	GÉNERO	*Beat 'em up*
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno a dos

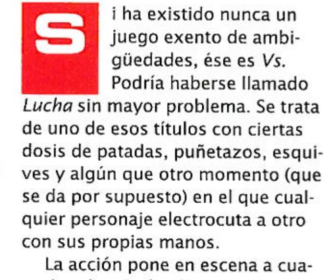


Personajes de mirada pétrea e infinidad de movimientos, banda sonora de rock atronador... Será mejor que te prepares, porque las calles de LA están que arden.

Si ha existido nunca un juego exento de ambigüedades, ése es *Vs*. Podría haberse llamado *Lucha* sin mayor problema. Se trata de uno de esos títulos con ciertas dosis de patadas, puñetazos, esquives y algún que otro momento (que se da por supuesto) en el que cualquier personaje electrocuta a otro con sus propias manos.

La acción pone en escena a cuatro bandas rivales (Streets, Campus, Beach y Hoods) que habitan las inhóspitas calles de Los Ángeles. Las bandas se componen de cuatro miembros y cada uno de ellos practica un arte marcial diferente: karate, jujitsu, kung fu, tae kwon do, lucha libre y lucha callejera, que son las modalidades de combate que pueden ejecutarse.

Polygon apunta que los estilos de lucha son de una gran autenticidad, lo que significa que lo divertido será oponer una escuela de pensamiento a otra distinta. Sin embargo, eso de la autenticidad es un modo de hablar. Ya nos gustaría presenciar un combate real de kung fu con ataques galvánicos...





[1] En la discoteca se baila a golpes. [2] Eso te enseñará a no burlarte de gente elegante como yo.

La jugabilidad se sitúa en la línea de *Tekken*. Los personajes cuentan con una amplia selección de movimientos, tanto especiales como comunes. Los escenarios en los que tienen lugar los combates son variados y fáciles de reconocer, y hay cuatro jefes de banda deseando hacerte morder el polvo. En general, hay suficientes elementos para contentar al más ávido de los púgiles virtuales.

Sin embargo, en el apartado de gráficos, el juego es más bien un peso pluma. Los luchadores poseen un aspecto poligonal tirando a deficiente, y los más grandes recuerdan a La Cosa de *Los Cuatro Fantásticos*. Antes de sacarle jugo en el mercado, no estaría de más pulir sus asperezas.

Pese a ello, los miembros de las bandas son todos distintos y muchos incluso tienen cierta gracia. Slim Daddy, por ejemplo, es un macarra de corte setentero que va por el mundo con pantalón de campana, camisa estrecha y sombrero de terciopelo. Uno de sus sitios de bronca preferidos es la discoteca. Pero las peleas también surgen en patios de escuela, en obras, en la playa de Malibú y en los rincones más oscuros de Chinatown.

Vs tiene todos los visos de ser un *beat 'em up* más que competente. Pero, claro, si *Tekken 2* es el Tyson del género en estos momentos, *Vs* se queda más bien en Tigre de Chamberí.



OPINA

LO MEJOR

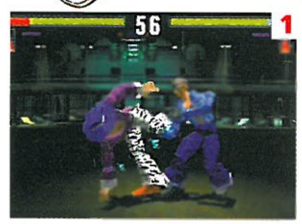
- Jugabilidad rápida y estimulante.
- Buena selección de personajes con disfraces ridículos.

LO PEOR

- Los gráficos parecen algo anticuados.
- No aporta nada nuevo al género.

QUIZÁ...

El juego necesitaba un mucho de lustre en la beta que hemos podido analizar. A los personajes no les iría nada mal una pinta más realista y les sobra su anadeo al caminar. Si Polygon se ha decidido por jugar la carta del realismo y los electroataques han desaparecido, el juego habrá ganado muchísimo.





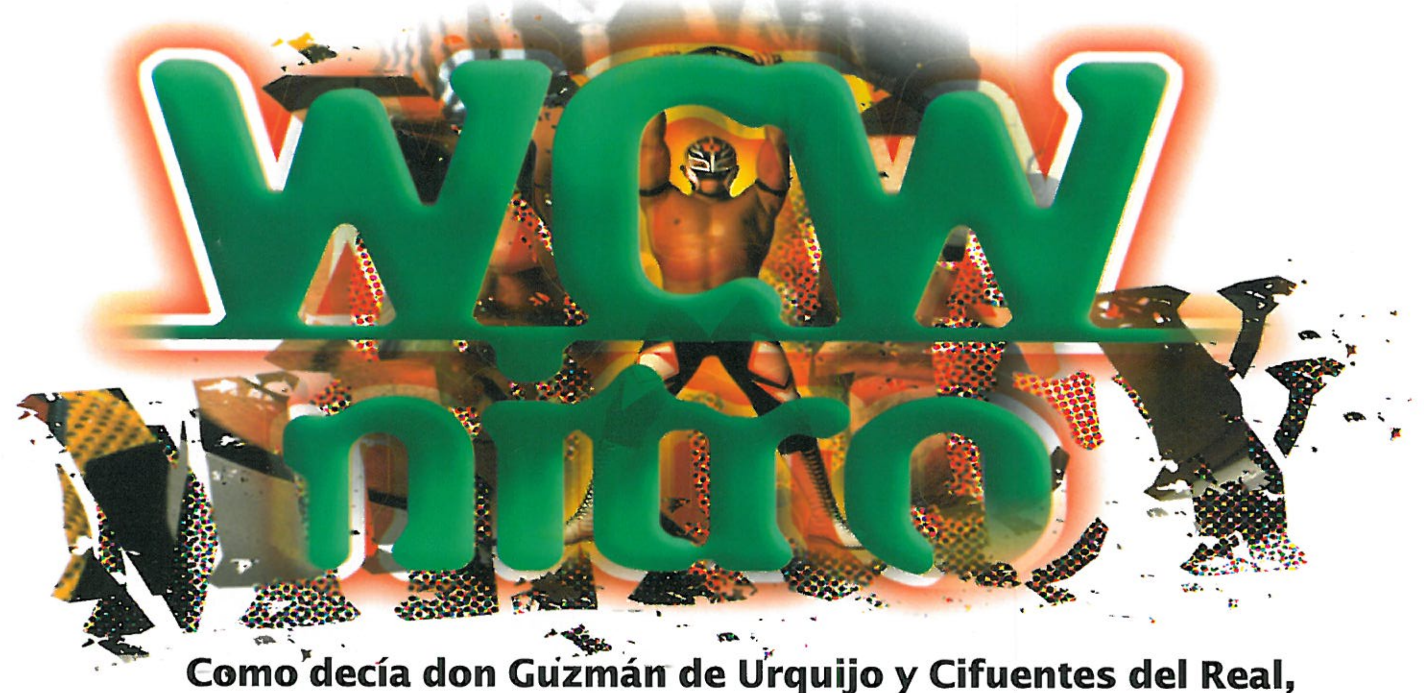


[1] Slim Daddy, el macarra de pantalones acampanados y enorme sombrero, la emprende a puñetazos con el mundo entero. [2] ¡Fiebre del sábado noche! [3] Mucho hombretón para tan poca chiquita, pero no veas cómo se mueve la niña.



El auténtico volante analógico / digital con pedales
PlayStation
FORMULA 1 97
V-RALLY
International Rally Championship
RIDGE RACER REVOLUTION
NEED FOR SPEED III
DESTRUCTION DERBY 2
NEWMAN HAAS RACING
Y MUCHOS MÁS
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
P.V.P. RECOMENDADO
13.990 PTAS.
MAD CATZ
PlayStation
Optional Controller
SLEH-0005
También disponible para Nintendo 64 con Rumble Pack, PC y Saturn
Los logotipos y las marcas Playstation están registrados por sus respectivos propietarios
Distribuidor exclusivo en España:
SHINE STAR S.A.
C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08 E-mail: shinemadcatz@hotmail.com
Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS

■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Inland Productions	■ GÉNERO	Lucha libre en 3-D
■ DISPONIBLE	Julio	■ JUGADORES	Uno a dos



Como decía don Guzmán de Urquijo y Cifuentes del Real,

«¡Que te doy, leche, que te doy!» ¿O acaso era...? En fin, sí, es un juego de lucha libre.

Años setenta. Imagina un desvencijado recinto en las afueras de una gran ciudad. En su interior, un cuadrilátero delimitado por cuerdas raídas. El repique de una hueca campana anuncia la aparición de los héroes locales: dos tipos fofos que peinan canas. Este par de luchadores se empella con la barriga, tropieza, resbala y rueda por la lona. Semejante patetismo no exalta a nadie. El grupo de abuelitas en las gradas apenas alza la vista de su calceta.

Ahora vamos a imaginar que han pasado 20 años, nos encontramos en Estados Unidos y ante nuestros ojos desfila el espectáculo que supone en la actualidad un combate de lucha libre: los focos, los colores, el ruido. La grasa se ve sustituida por músculos bronceados y los flácidos varones por bárbaros que resuellan y nos atacan los nervios con sus peinados horteras. En fin, no se puede tener todo en esta vida.

Este título de lucha libre de Inland incluye cerca de 20 súper estrellas de este «deporte», como Hollywood Hogan, Sting, Ric Flair, The Giant y el favorito de todo el mundo, el del sucinto bañador, el mismísimo «Macho Man» Randy Savage. Los personajes son capaces de ejecutar más de 30 movimientos, incluidos sus propios ademanes de burla. También hay varios personajes ocultos. Suelen aparecer en forma de entrenador o ayudante cuando ganas el primer combate.

El título ofrece varias opciones de juego. Puedes luchar contra todos los rivales en un torneo, participar en un combate de exhibición o unirte a otro luchador para formar equipo. También se te brinda una opción para dos jugadores, que permite luchar cuerpo a cuerpo contra un amigo o formar equipo con él.

En términos visuales el juego no está nada mal. Los personajes son grandes y los mapas digitalizados de alta resolución proporcionan al conjunto un aspecto casi fotográfico. Sin embargo, el movimiento es poco predecible. En un momento te desplazas con la rapidez de un caracol borracho y al siguiente emprendes una carrera que ni Carl Lewis en sus mejores tiempos. Por lo visto, la velocidad es uno de los puntos que se están perfeccionando mientras escribimos estas líneas.

En general, como decíamos, *Nitro* tiene un aspecto estupendo, pero de vez en cuando la percepción de choque tiende a perderse. Ver a un grandullón con camiseta imperio fusionarse con tres cuerdas la mar de gruesas se nos hace inquietante. A propósito de las cuerdas, no les vendría mal un poco más de flexibilidad: ahora mismo lo son tanto como unas Doctor Martens recién estrenadas.

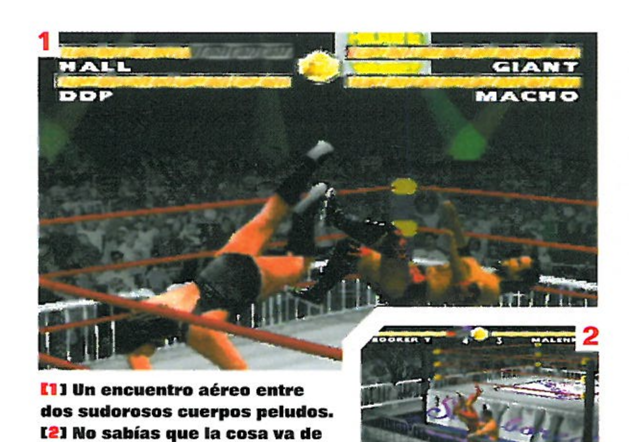
No obstante, *WCW Nitro* tiene todos los visos de contar con elementos decisivos: diversión en potencia en su opción para dos jugadores, una cámara inteligente que muestra la acción en todo momento y una curiosa opción que permite visualizar escenas en las que los luchadores fanfarronean sobre su supuesta superioridad.

Sin duda, *WCW Nitro* es el juego de lucha libre de mejor estampa de todos los que han pisado PlayStation. Esperemos que su jugabilidad mejore antes de que suene el gong.





[1] Cuando escoges a tu luchador puedes oír sus fanfarronadas (tienen más gracia si entiendes inglés, pero aun así son divertidas). [2] Ric Flair toma el ring por piscina.



[1] Un encuentro aéreo entre dos sudorosos cuerpos peludos. [2] No sabías que la cosa va de *break dance*, ¿eh? Nosotros tampoco.



⊕ LO MEJOR

- Ambiente divertido.
- Gran variedad de personajes, movimientos y rings.
- Luchadores enormes más camisetas y pantalones mínimos igual a carcajada segura.

⊖ LO PEOR

- El desplazamiento por el ring puede ser bastante impredecible.
- Los luchadores no parecen responder del todo bien.

QUIZÁ...

WCW Nitro necesita perfeccionar la forma en que corren, esquivan y efectúan movimientos sus personajes. De momento, sus respuestas son demasiado... temperamentales. El área de lucha también mejoraría con algo más de suavidad.

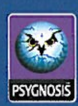


ESPAÑA : 1
ITALIA : 2

(TÓMATE LA REVANCHA)











■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Sony	■ GÉNERO	Mascota virtual
■ DISPONIBLE	Julio	■ JUGADORES	Uno



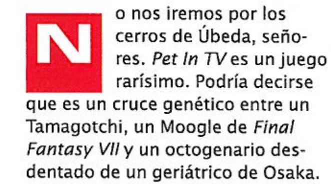
Pregunta: ¿Cuál es la mascota que no inunda el sofá de pelos ni se hace pis en la alfombra del comedor? Respuesta: El último invento que los japoneses han creado para PSX.







[1] Esa colina de colorines es el hogar de tu mascota. Y la saca de su mochila. Sorpresas te da la vida. [2] A veces el enfoque no es el más adecuado. Para solucionarlo, cambia el ángulo de cámara. [3] Este mocoso está un poco perdido. [4] El Dr. Y es una especie de pantalla televisiva parlante.



No nos iremos por los cerros de Úbeda, señores. *Pet In TV* es un juego rarísimo. Podría decirse que es un cruce genético entre un Tamagotchi, un Moogle de *Final Fantasy VII* y un octogenario desdentado de un geriátrico de Osaka.

Tu tarea consiste en ejercer de tutor de una bestia con forma de huevo para que pueda abrirse camino en el mundo de *Pet In TV*. Al principio debes escoger una mascota de entre las seis variedades que se te presentan; todas presumen de un cuerpo ahuevado, caminan erguidas sobre unas piernas achaparradas y se caracterizan por un constante fluido mucoso que emana de sus narices. Un desastre. Para colmo, de momento sólo se le puede bautizar con un nombre que no tenga más de cuatro letras. Mucho nos tememos que, como esto no cambie, no nos quedará más remedio que acostumbrarnos a poseer mascotas con nombres de perro faldero.

Al empezar la partida, tu criatura está construyendo un hogar y conoce a su mentor, el Dr. Y, que vive en la pantalla de un televisor. A partir de aquí su aprendizaje dependerá de ti. Bueno, lo cierto es que no detentas ningún tipo de control sobre tu mascota, lo único que puedes hacer es influir en sus decisiones. Por ejemplo, si se encuentra con algo de comida, puede que la patee, que la sobe o que intente colocársela de sombrero; cualquier cosa menos llevársela a la boca. Aquí es donde tú entras en juego: tienes a tu disposición unos iconos con los que puedes indicarle si lo que hace está bien (encantado) o mal (triste). También puedes acariciarle la cabeza, sugerir (mediante un enfoque superior) la dirección que debería tomar, alimentarlo y, en términos generales, guiarlo por el camino apropiado. Con tiempo y paciencia lograrás que la mascota aprenda y avance hacia niveles más complicados.

Respecto a los gráficos, *Pet In TV* es colorista y atrevido. La bestia y su mundo se enmarcan en un entorno tridimensional, y puedes variar los ángulos de cámara hasta encontrar el enfoque que más te guste. No obstante, parece que los creadores han consagrado sus máximos esfuerzos a la inteligencia artificial del bichejo.

Puede que no sea un título que agrade a todo el mundo. Al principio la jugabilidad es algo confusa y la acción bastante monótona. Sin embargo, se trata de una alternativa en un mercado saturado de títulos de lucha, conducción y disparos. Los que estén dispuestos se estrujarse un poco el cerebro estarán encantados con él. Y estarán también encantados, suponemos, de saber que está disponible en castellano.





[1] Los cuadrados de colores que rodean cada escenario representan salidas. [2] Un día más en la existencia del risueño ovoide azul.



OPINA

LO MEJOR

- Un concepto interesante que parece bien desarrollado.
- Muy satisfactorio cuando consigues que tu mascota aprenda algo nuevo.

LO PEOR

- No sirve para descargar adrenalina.
- A veces la acción es lenta y soporífera.

QUIZÁ...

Los iconos podrían ser más grandes y menos crípticos. Un mayor nivel de detalle tampoco estaría de más. Pequeñas mejoras que no deslucen un título único en PlayStation.

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Whoopee Camp	■ GÉNERO	Plataformas
■ DISPONIBLE	Agosto	■ JUGADORES	Uno



Un gnomo de pelo rosa se ha convertido en el protagonista indiscutible de este tradicional juego de plataformas...



[1] Si bien *Tombi* es un juego de plataformas, incluye elementos propios de los juegos de rol. [2] Salta sobre esos arbustos elásticos. [3] Lee el texto y cumple con tu deber. [4] Malditos cerdos...

Los que comenzaron su afición a los videojuegos de la mano de un Super Famicom reconocerán al instante el estilo de *Tombi*. Es una encantadora aventura basada en plataformas en *scroll* lateral, con un aire muy japonés (a los desarrolladores, Whoopee Camp, los entrenó un antiguo empleado de Capcom) y con una especie de gnomo por protagonista que luce tan contento pelo rosa y pantalones verdes.

El juego se desarrolla básicamente en 2-D, si bien hay una ligera inclinación a emplear 3-D en ciertas ocasiones: Tombi puede dirigirse hacia el interior de la pantalla y al contrario, pero el caso es que apenas resulta necesario. Cuenta con uno o dos recursos bastante buenos, como una cachiporra espectacular, un golpe de barriga terrorífico y la habilidad de columpiarse entre los árboles como el mismísimo Tarzán. Desde luego, son cualidades que necesita, porque su camino está plagado de... cerditos asesinos.

La acción del juego es simple y convencional, pero también se encuentran elementos propios de los juegos de rol. Tombi debe leer rótulos para alcanzar sus objetivos y hay un inventario al que puede añadir los ítems que recoge a lo largo de su recorrido. Nuestro duende tiene que desplazarse atrás y adelante por los niveles a toda velocidad, empleando los objetos que va recolectando y sonsacando información a la gente que encuentra durante su viaje.

El mercado europeo de PlayStation ofrece pocos juegos como *Tombi*. La traducción de la versión japonesa (que se ha bautizado como *Ore Tomba*) está casi lista. Lo único que podemos aventurar es que *Tombi* interesará a los aficionados a los clásicos plataformas de 16 bits, así como a los que busquen algo distinto para su PlayStation.



LO MEJOR

- Descomunales sprites tipo dibujos animados.
- Clásica acción de plataformas combinada con elementos del juego de rol.

LO PEOR

- Escasa originalidad.
- Bastante básico para una máquina de 32 bits.

QUIZÁ...

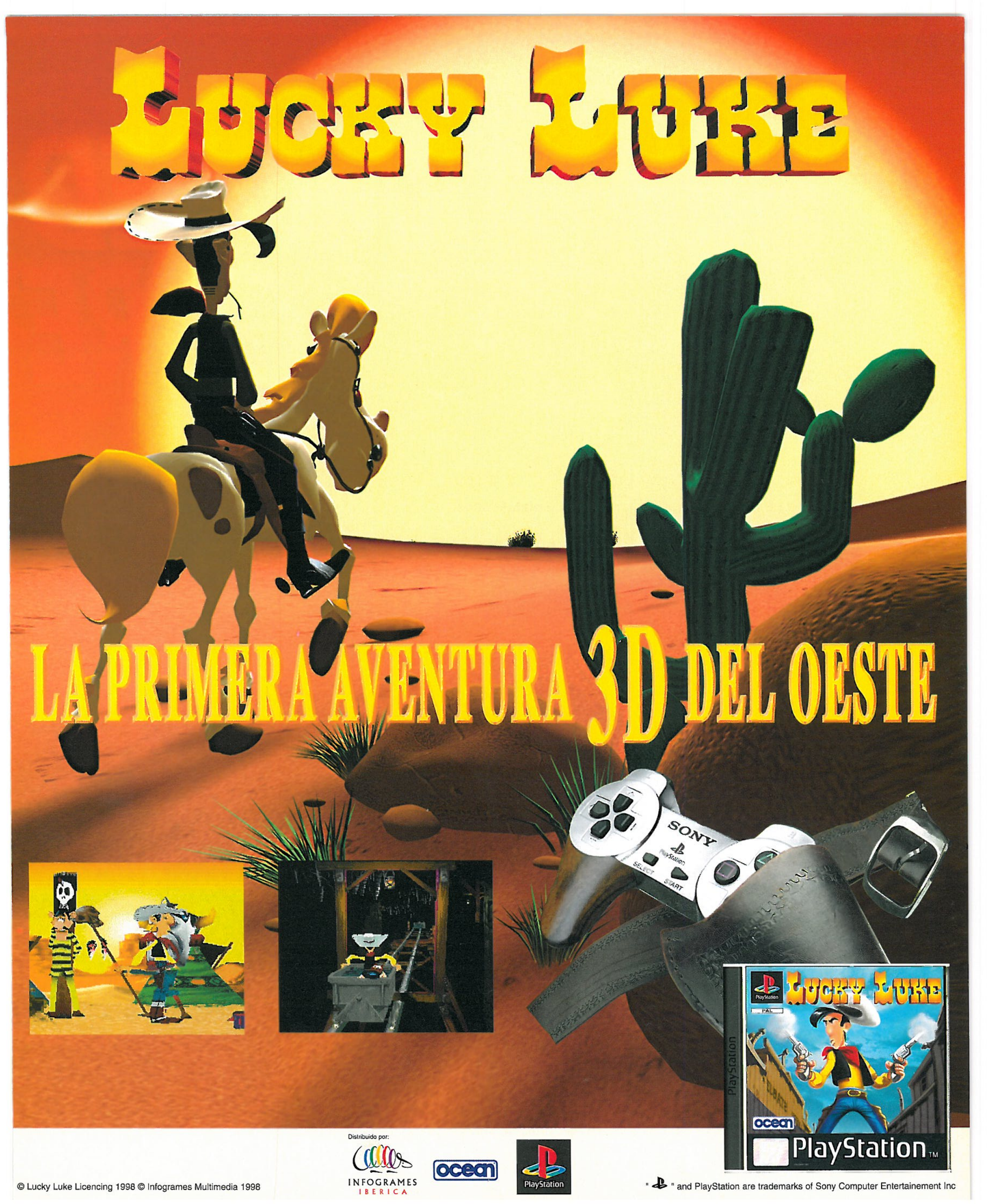
Con su cantidad de puzzles, su acción basada en eliminar enemigos en cada plataforma y sus elementos de rol, Tombi gustará a los jugadores amantes de lo tradicional. Sony está trabajando en la traducción al castellano del juego. Esperemos que la versión final sea plenamente satisfactoria.







[1] Los jugadores de SNES reconocerán de inmediato este estilo de acción en *scroll* lateral. [2] Podrás entrar una y otra vez en los niveles mediante unas llaves. [3] La animación clama su origen japonés.


LUCKY LUKE
LA PRIMERA AVENTURA 3D DEL OESTE
SONY
PlayStation
SELECT
START
LUCKY LUKE
PAL
ocean
PlayStation
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
ocean
PlayStation
© Lucky Luke Licencing 1998 © Infogrames Multimedia 1998
" " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc

ARMORED CORE





En el futuro, las principales multinacionales pretenden adjudicarse el poder mediante toda suerte de artimañas. Las guerrillas urbanas proliferan y la policía no hace nada por evitarlo. No, esta vez no serás tú quien salve el mundo de los malos. Es más: ¡TÚ eres uno de los malos!
Sube a lomos de tu robot gigante y pon su arsenal en juego...





Las preguntas

A. ¿En qué tiempo está ambientado *Armored Core?*
B. ¿A qué género pertenece?

El premio

Un juego completo *Armored Core* para cada uno de los 10 ganadores.



Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Armored Core*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País:..
Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





Superjuegos: *"La excelencia técnica de Wipeout se ha visto sobrepasada por ésta maravilla del género", 95%*

Hobbyconsolas: *"Al igual que en Destruction Derby Psygnosis, ha conseguido que una segunda parte supere con creces a su antecesor", 90%*







Aprovecha la Oportunidad

PLATINUM



adidas power soccer

Superjuegos: *"Por ahora, uno de los mejores juegos de futbol que hemos visto, 93%*

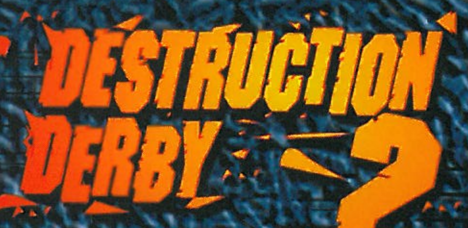
Hobbyconsolas: *"Su calidad técnica y brillantez gráfica, le hacen ser un candidato a colocarse en los primeros puestos de ventas", 90%*











Superjuegos: "Destruction Derby 2 es el primer juego de coches en el que puedes destrozar tu coche y el de tus contrarios, sin que te entren remordimientos", 93%

Hobbyconsolas: "¿Quién dijo que las segundas partes son malas? Destruction Derby 2 añade aún más diversión y espectacularidad al ya número 1, Destruction Derby", 94%







Los Mejores Juegos al Mejor Precio





FORMULA 1

Superjuegos: "Es sin duda alguna, y si nadie lo remedia, el mejor simulador de Formula 1 y juego de carreras que hemos podido ver", 94%

Hobbyconsolas: "Psygnosis ha creado una Joya del Género de Carreras", 96%





PlayStation™ PLATINUM

E3: HEMOS VISTO EL PARAÍSO (Y MIDE 5.000 METROS CUADRADOS)

Si Escarlata O'Hara levantase la cabeza, comprobaría que han construido un palacio de congresos sobre su querida Tara. Si Bastian y Atreyu pasaran casualmente por allí, renegarían de Fantasía y abandonarían a la emperatriz infantil a su suerte. Si Alicia saltase a este lado del espejo, ya estaríamos todos, por cuanto esto no es sino El País de las Maravillas...



La cuarta edición de la E3, una de las exposiciones de entretenimiento electrónico más importantes del mundo, se celebró por segundo año consecutivo en Atlanta. El Georgia World Congress Center albergó del 28 al 30 de mayo todo lo que un fanático de los videojuegos puede desear. Y un destacamento de *PSM* fue para verlo. Bienvenido a la ciudad de Atlanta, cuna de la Coca-Cola, ex sede de los Juegos Olímpicos y abrigo de la E3.

EL DIOS SQUARE

28 de mayo. Nueve de la mañana. No serviría cualquier otro día, ni cualquier otra hora. Y mucho menos cualquier otro lugar. Nos desplazamos con dificultad entre la marea de cuerpos humanos hasta nuestro principal objetivo, porque hay que inhalar como sea ese suspiro de cinco minutos que el dios Square reserva a los míseros mortales. Cinco minutos de imágenes de *Final Fantasy VIII*... Visto y no visto, un santiamén y, en menos que canta un gallo, adiós muy buenas. ¿Qué hemos hecho para merecer esto?

Nada. Pero el secreto es el secreto en un mundo como el nuestro, tan pendiente de sorpresas, chivatazos y filtraciones meses antes de que el lanzamiento de la secuela de un súper título se haga realidad. En cambio, de *Parasite Eve*, un juego de rol que nos caerá en noviembre, creado con la colaboración de miembros del equipo de desarrollo de *FFVII* y de especialistas en imagen digital de la industria cinematográfica de Hollywood, casi todo salió a la luz. Sus gráficos de alta calidad, su excepcional sonido y su trama argumental, por ejemplo, basada en una conocida novela homónima de ciencia ficción que escribiese H. Sena (véase PrePlay en este mismo número).


FFVIII

La ciencia ficción... Cuántas horas habremos vivido el presente en el futuro gracias a los videojuegos de ciencia ficción. Como éste, *Xenogears*, juego de rol en el que deberemos luchar para descubrir a la civilización que creó los «Gears», unos robots conducidos por humanos. Optimizada la innovación artística y tecnológica con el uso de celdas de animación, llegamos a la cumbre del detalle, obtenemos mapas en 3-D que permiten un giro de 360 grados, ángulos de cámara impresionantes y espectaculares efectos de luz. Se sabe de su próximo lanzamiento en Estados Unidos a eso de octubre, pero nada se ha dicho de su fecha de llegada a Europa.


XENOGEARS



Y mientras, el aclamado *Bushido Blade* se dispone a que continúen rodando cabezas en *Bushido Blade 2*, como habrás ya comprobado en nuestra sección *Loading*. Adiós a la defensa. Hola a las subarmas. Si el código volverá a acuñar sus reglas de honor a los norteamericanos en noviembre, esperémoslo aquí, como muy pronto, para Navidad.

También en noviembre les llegará a los americanos el vale de compra de *Brave Fencer Musashiden*, otro juego de rol. Otro. Musashi, su protagonista, será el encargado de recorrer espacios mil y resolver complejos puzzles. Su mundo poligonal conforma la escena de una aventura en tiempo real altamente jugable, según el dios Square. Nosotros, como buenos fieles, nos limitamos a creer.

ARTES ELECTRÓNICAS

¿Qué es ese griterío? ¿Por qué nos pisa este señor? ¿Por qué nos empujan? Ah... claro. Allá están Sugar Ray Leonard y Óscar de la Hoya, en pleno combate. ¡¿En pleno combate?! Perfecto método de presentar *Knockout*. En fin, acerquémonos. Acerquémonos al primer simulador de boxeo de EA para PlayStation, porque, además de Leonard y De la Hoya, que han prestado asesoramiento a EA Sports en todo momento, *Knockout* cuenta con 28 figuras más de este «deporte», incluidos los derechos exclusivos de Muhammad Ali y Evander Holyfield. Pero eso no es todo. También nos encontraremos cara a cara con luchadores de la época dorada del boxeo yanqui, como Joe Louise, Rocky Marciano, Jake LaMotta y Jack Dempsey.

Desde luego, no es este K.O. lo único que EA Sports nos tiene reservado para los próximos meses. Habrá que ponerse en forma con *Madden NFL '99*, *Tiger Woods '99*, *Knockout Kings '99*, *Nascar '99*, *NCAA Football '99*, *NHL '99* y *Triple Play '99*. Terminamos «agotados '99», pero nuestros pulgares son ahora la envidia de la redacción.

¿Regreso al futuro? De acuerdo. Vayamos a *L.A.P.D. 2100 AD* y capturemos a esos criminales que siembran el terror en las calles de Los Ángeles. Iremos a bordo del carro de combate más revolucionario del momento, capaz de transformarse en un ligero aerodeslizador o en un sumergible, entre otros artefactos debidos al ingenio de algún sublime estratega. Pero acabemos pronto con ellos, porque aún queda mucho por hacer en esta feria.

BRAVE FENCER MUSASHIDEN






KNOCKOUT

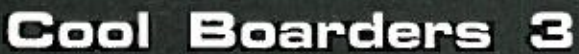

MOTO RACER 2

TRES EN RAYA

Sony estudia una carambola a tres bandas. Observemos:

Crash Bandicoot 3

Ya permite avanzar a lo largo de cinco escenarios distintos. En esta nueva versión disfrutaremos de movimientos, personajes y niveles nuevos. Crash puede bucear con su traje de submarinista y galopar sobre un pequeño dinosaurio. Coco, la hermana del protagonista, es ahora un personaje jugable. Para acceder a los escenarios se ha introducido una máquina del tiempo que transportará a Crash a diferentes períodos de la historia, incluidos el jurásico y el medieval.



Cool Boarders 3



Nuevas modalidades de juego, pistas secretas que van desvelándose a medida que mejoran tus habilidades, amplia selección de corredores con su personalidad y especialidad propias... Y un apunte: la opción multijugador, mediante cable de enlace o pantalla partida.

Tekken 3



Rey de reyes. No podíamos esperar más para contártelo, así que hemos incluido un PrePlay en la página 20. No llega hasta septiembre. ¿Septiembre? ¡Pero si eso está a la vuelta de la esquina!


STOP
¡pasa de la rutina y suelta gas!
ROAD RASH 3D
PlayStation
ELECTRONIC ARTS™



LA OCTAVA MARAVILLA

Final Fantasy VIII, ¿cuál si no? Poco se pudo averiguar. Anunciaron que llegará a Japón a finales de 1998, que no estará disponible en Estados Unidos y Europa hasta finales de 1999 y que se incluirá una demo jugable del título junto con *Brave Fencer Musashiden*, otro juego de Square que se lanzará en julio en Japón.

Nuestro topo en la central de la compañía nos sopló que hay dos nuevos personajes masculinos y uno femenino. Se especula que este último podría formar parte de un triángulo amoroso junto con Squall y Laguna. Y que *FFVIII* contará con personajes texturados, a diferencia del sombreado Gouraud de los de *Final Fantasy VII*, por lo que parecerán mucho más reales.

Por otra parte, SquareSoft y Electronic Arts anunciaron en una conferencia de prensa la formación de dos nuevas *joint ventures* para desarrollar y distribuir sus títulos en Estados Unidos y Japón. En Japón las compañías establecerán Electronic Arts Square. En Estados Unidos formarán Square Electronic Arts, por aquello de ser ecuánimes. ¿Tanto monta, monta tanto?

X-FILES

O jurémosles venganza y salgamos por piernas, que hay prisa.

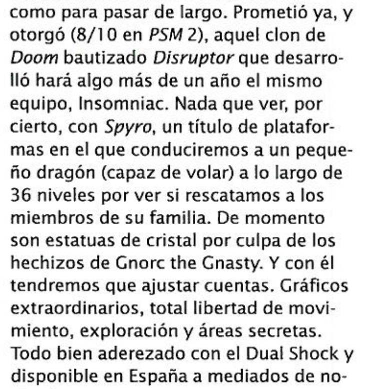
Hay prisa por darse un garbeo en moto por el Sahara, o por las inmediaciones del Amazonas, qué más da. Subamos a *Moto Racer 2* y emprendamos nuestro viaje a lo largo de sus 40 circuitos, que los gráficos no tienen desperdicio y los escenarios son en 3-D. Para colmo de placeres, la secuela se ha sacado de la manga un editor de pistas en 3-D que nos concede la gracia de editar y archivar circuitos personalizados. Para colmo de males, no podremos ponerle las manos encima hasta finales de año.

Y ya echábamos en falta algún componente cinematográfico en esta sureña ciudad cuando saltó ante nuestros curtidos ojos el perfil de un pequeño soldado de juguete. *Small Soldiers*, el juego, se basa en la película que se estrenará en breve bajo el mismo título. Serán 15 sus niveles, 12 sus escenarios e innumerables sus efectos digitales. DreamWorks se arremanga decidida para tenerlo listo a finales de año... en Estados Unidos.

Bullfrog nos tuvo un buen rato disecando dragones con *Dungeon Keeper 2* en sus escenarios tridimensionales, hasta que caímos en la tentación de convertirnos en seres supremos con otra de sus peladillas, *Populous: The Beginning*. Y al principio se hizo la luz, y aplicamos nuestros divinos poderes para batir a nuestros omnipotentes rivales. Los creadores de este génesis no quisieron confirmar cuándo aparecerá *PTB* en España, aunque lo más probable es que sea mediados de 1999.

«SONYDO» CELESTIAL

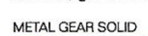
¿Cuál era el recinto más grande de la feria? Lo adivinaste. Dos *videowall* gigantes emitiendo imágenes de las próximas apariciones de Sony en PSX. Consolas habilitadas para probar los futuros lanzamientos de la compañía madre. Y *Crash Bandicoot 3*. Y *Cool Boarders 3*. Y, faltaría más, *Tekken 3* (véase PrePlay en este número). Tres. Qué bonito guarismo. Música divina.

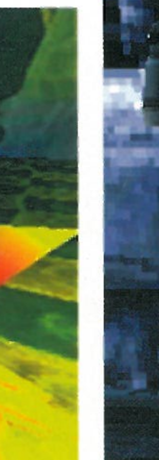


Pero ¿íbamos a limitarnos a descifrar los enigmas de tan mágica cifra e ignorar por completo los títulos sin apellido numérico? Ni hablar. Prometía demasiado, por ejemplo, *Spyro The Dragon* como para pasar de largo. Prometió ya, y otorgó (8/10 en *PSM* 2), aquel clon de *Doom* bautizado *Disruptor* que desarrolló hará algo más de un año el mismo equipo, Insomniac. Nada que ver, por cierto, con *Spyro*, un título de plataformas en el que conduciremos a un pequeño dragón (capaz de volar) a lo largo de 36 niveles por ver si rescatamos a los miembros de su familia. De momento son estatuas de cristal por culpa de los hechizos de Gnorc the Gnasty. Y con él tendremos que ajustar cuentas. Gráficos extraordinarios, total libertad de movimiento, exploración y áreas secretas. Todo bien aderezado con el Dual Shock y disponible en España a mediados de noviembre.

Hubo más, claro. *MediEvil* (¿te hemos dicho ya que es compatible con el Dual Shock?, ¿te hemos dicho que tienes un vídeo en el CD de este número?), *Ghost in the Shell*, analizado en la página 72, *Treasures Of The Deep*, *Klonoa*, *Everybody's Golf*, *Armored Core*, *The Fifth Element*, *Popcorn*, *Spice World*, *Zero Divide 2*, *Syphon Filter*, *NFL Xtreme*, *Bomberman World* y *The Grandstream Saga*, así como *Pet in TV*, *Tombi!*, *Dead Or Alive* y *Wild Arms*, de los que tienes un PrePlay a tu disposición unas páginas atrás.

Pero si algo podía arrebatarnos de gozo no era otra cosa que Gillian Anderson, la agente Scully de *Expediente X*. «¿Qué hace una chica como tú en un sitio como éste?», le dijimos, remarcando cada sílaba. Como no nos entendiese, nos marcamos un *«Guat is a girl laic yu duin in a pleis laic dis?»*. A lo que respondió que promocionaba *X-Files*, que se lanzará en España para PS-X en septiembre. Magnífico motivo para estar presente en la E3. La licencia ha sido desarrollada por Fox Interactive, con la co-





SPYRO



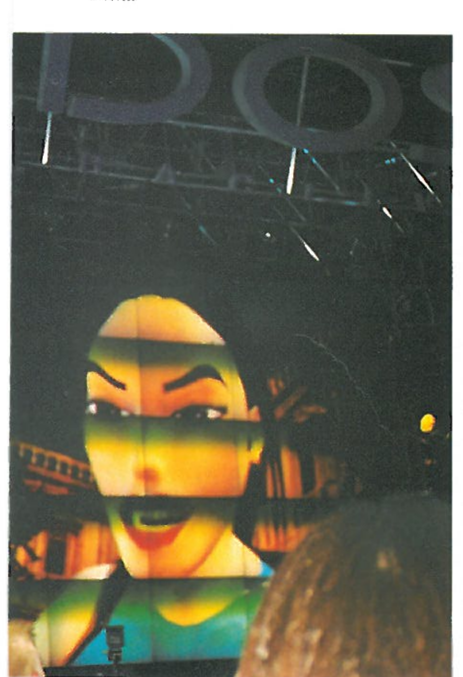
METAL GEAR SOLID



SILENT HILL

operación del creador de la serie de televisión, Chris Carter. Por lo visto, el juego es fiel a los elementos de intriga de la serie, pero ofrece una historia nueva por completo en la que los jugadores reciben la ayuda de Mulder y Scully. Éstos se encargan de entrevistar a testigos, hacer encajar las pistas y examinar pruebas para que nosotros podamos resolver misterios de aúpa.

También es Fox la compañía que desarrolla en estos momentos *Croc 2*. El juego está completo al 40%, pero no había modo de catar las nuevas aventuras del simpático cocodrilo contra el malvado Barón Dante. Sólo una pantalla con un vídeo más corto que Forrest Gump. Pena.



SÓLIDO REPTIL

29 de mayo. Nueve y media de la mañana. Primer sobresalto. Konami presenta *Metal Gear Solid*. La clásica aventura de espías ha sido transformada en un título de acción poligonal en 3-D. La intro del juego muestra a Solid Snake conduciendo un montacargas completamente en 3-D en medio de una intensa tormenta de nieve... Cardíaco.

Tras un breve diálogo entre Solid Snake y un agente secreto, accedemos al juego. Nos encontramos en la entrada de la base enemiga y lo único que llevamos encima es un paquete de cigarrillos y unos prismáticos. ¿Por qué la vida nos es siempre tan tacaña? Misterio. Los reflectores iluminan el área paulatinamente. Debemos evitarlos al tiempo que intentamos esquivar las cámaras de seguridad que hay sembradas por toda la base. Por si fuera poco, tenemos que sortear a los guardias de seguridad que patrullan el terreno...

Con sólo pulsar Triángulo podemos contemplar el mundo entero con los ojos del propio Solid Snake, al más puro estilo *Doom*. Los gráficos fluyen a una velocidad de vértigo, teniendo en cuenta lo grandes y detallados que son los escenarios. La iluminación en tiempo real es de agradecer, pero lo es más saber que los malos advierten tu presencia con sólo percibir el vaho de tu respiración en la fría noche. Si es así, estás muerto.

El control del personaje es perfecto con el mando analógico. Por lo que hemos visto, si *Metal Gear Solid* consigue dilatar la trama a semejante jugabilidad, Konami podría detentar el título revelación de finales de año.

Y ahora, viajemos a Silent Hill, un pueblecito americano de medio pelo, porque en él habremos de proclamar a voz en grito «¡No sin mi hija!». Es que nos ha desaparecido la nena (qué mala memoria, ¿cuándo fue que la concebimos?) en este thriller de aventuras y acción en tiempo real, en el que se entremezcla la realidad con los sueños. *Silent Hill* es un producto de suspense, al estilo de *Resident*, que podría ser un gran juego si no fuese por unos cambios de perspectiva constantes que afectan a los controles. Te haces un lío con ellos. Flagrante fallo, pero puesto que no está completo puede que sea corregido antes del lanzamiento. Los gráficos y la música, al menos, son de lo mejorcito.

Pero antes de buscar al angelito, nos emplearemos a fondo en *Kensei-Sacred Fist*, un título de lucha con cantidad de modalidades; nos iremos de rol con *Azure Dreams*, el primero de toda una serie de juegos RPG que Konami tiene prevista lanzar; jugaremos a béisbol con *Bottom Of The 9th '99 Baseball*; nos entregaremos a la acción con *The Contra Adventure*; apedrearemos al enemigo a ¡cuatro manos! con *Poy Poy 2*; y nos daremos un chapuzón oceánico con *G-Shock* para aprovisionarnos de tesoros. Hala, ya nos podemos ir.

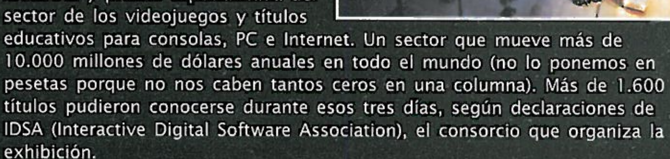
NO HAY (EI)DOS SIN TRES

Tres. De nuevo la milagrosa cábala. Todo vuelve a funcionar con tres en uno. En esto estábamos pensando cuando... oh, tremendo dilema: ¿nos abalanzamos sobre el pad para probar *Tomb Raider 3* o seguimos el dictado de esa voz seductora? Es ella, la más bella, hablándonos desde ese *videowall*, respondiendo con toda la pasión de sus polígonos a nuestras ansiosas preguntas: «Sí, se estrenará una película inspirada en *Tomb Raider* a mediados del año próximo», «No, no la protagonizará Rhona Mitra» (snif), «¿Mi hombre ideal? Una mezcla entre James Bond y Sean Connery», «¿Mi bebida favorita? Mmm, el champán». ¿Dónde habrá un cirujano plástico? Queremos cambiarnos la cara. ¡Mozo, tráete una botella de Freixenet, rápido!

¡Cielos, hablando de la reina de Roma: allá está Rhona Mitra, toda carne y hueso de primera clase, haciéndose fotos con sus fans...! ¡Aaaaarg, maldición, se nos ha acabado el carrete!

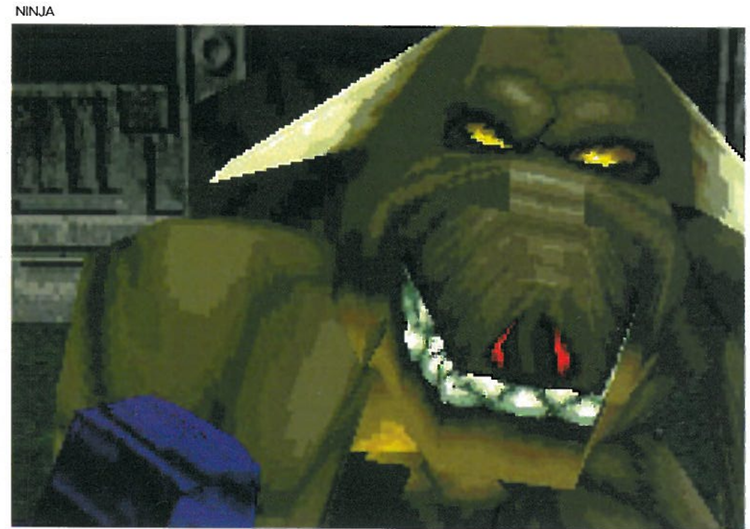
Un pelo más y nos suicidamos. Por suerte, hemos hallado otros menesteres en los que sofocar nuestras penas, como las aventuras de *Omikron: The Nomad Soul*, la exploración de *Vermin* y los hechizos y armas de *Ninja: Shadow of Darkness* (tienes un Primer Contacto en la página 16).

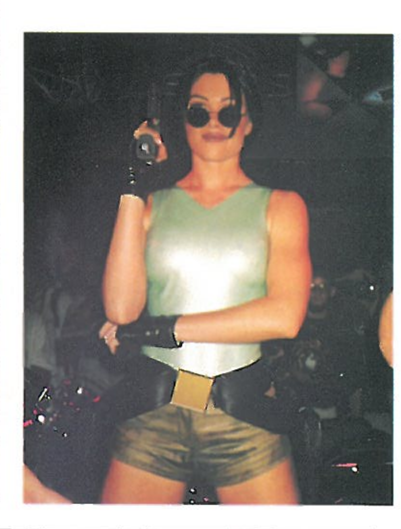
EXPEDIENTE E3



Georgia World Congress Center. Atlanta. En un espacio equivalente a 35 campos de fútbol americano (cinco kilómetros cuadrados) se concentraron del 28 al 30 de mayo unos 440 expositores y unos 35.000 visitantes. La Electronic Entertainment Expo reúne a toda la industria y prensa especializada del sector de los videojuegos y títulos educativos para consolas, PC e Internet. Un sector que mueve más de 10.000 millones de dólares anuales en todo el mundo (no lo ponemos en pesetas porque no nos caben tantos ceros en una columna). Más de 1.600 títulos pudieron conocerse durante esos tres días, según declaraciones de IDSA (Interactive Digital Software Association), el consorcio que organiza la exhibición.

NINJA





¡PASO A TOMB RAIDER 3!

Sólo estaba completo en un 60% cuando lo probamos, pero es suficiente para revelarte algunos datos interesantes. Los niveles, situados en destinos como India, Londres, la selva y estaciones de investigación polares, también gozan de triángulos en su manufactura, de modo que ofrecen un aspecto no tan cuadriculado. Veremos lluvia y nieve, salpicaduras de agua, iluminación en tiempo real y contraluces espectaculares.
TR3 está diseñado en alta resolución, así que imagínate su aspecto. Lara está tan guapa como siempre, pero se mueve con mayor rapidez, ejecuta movimientos nuevos (podrá realizar sprints y volteretas a ras de suelo) y dispone de nuevas armas (un M-16 y un lanzagranadas, por ejemplo). Core asegura que esta entrega será más parecida a la primera, es decir, con más énfasis en la exploración que en la acción, aunque no faltarán enemigos. ¿El lanzamiento? Finales de noviembre.





THRILL KILL

MI NOMBRE ES JAIME...

Vaya, hombre... La mitad del cóctel ideal de Lara ha llegado, de manos de MGM, para hacernos la competencia. *Tomorrow Never Dies* se estrena para PlayStation. No podemos decir, mal que nos pese, que no nos alegramos, porque el agente 007 conserva todo su encanto en la gris. Tenemos la oportunidad de emborrachar con tintorro a William Botti, de Black Ops, compañía creadora del juego, y entre hipo e hipo nos revela que no se trata de un clon de *GoldenEye*, el título estrella de N64 este año, sino un título completamente nuevo basado en *El Mañana Nunca Muere*, la última película del elegante espía británico. Bueno, en realidad parece que no sigue el guión al pie de la letra, porque incluye elementos presentes en todas las pelis de James Bond, pero el protagonista luce el pertinente careto de Pierce Brosnan.

El título, que sólo está al 20% de su desarrollo, lo tendremos en casa la primavera del año que viene, y ya sabemos que podremos esquiar, volar en helicóptero, conducir a todo trapo, lanzarnos en paracaídas y bucear, entre otras zarandajas. Veremos a Bond con perspectiva en tercera persona, pero cabe la posibilidad de emplear una vista *sniper* para lograr mayor precisión en los disparos.

Difícil era que MGM Interactive no aprovechase tanto el tirón de las licencias cinematográficas como el privilegio de ser filial de una productora de Hollywood. Así que, además de Bond, la compañía presentó *WarGames*, el título basado en *Juegos de guerra* del que ya te informamos en *PSM* 16.

Y, si unos párrafos más arriba hablábamos de pequeños soldados, ahora toca hablar de pequeños tanques. *Tiny Tanks*, un juego de estrategia en 3-D, nos tienta a destruir enemigos a bordo de un diminuto carro de combate y a lo largo y ancho de 12 niveles.



TINY TANKS



TOMORROW NEVER DIES

RABIOSA ACTIVIDAD

Mientras EA se encarga de distribuir los títulos de MGM en España, Proein nos prepara los trabajos de Activision, que ha aparcado el autobús de *Vigilante 8* —del que te dimos cuenta en *PSM* 18— en mitad de su *stand*, tan ricamente. Como se nos hace tarde, mejor nos bajamos en la primera parada que podamos para sonsacarle a Sarah Ricchiuti, la jefa de productos de Activision Inglaterra, algún dato sobre el *beat 'em up X-Men*, que aparecerá a principios de 1999, *Apocallypse*, que llegará en octubre, como *Asteroids*, *Tai 'fu* y *Tenchu*, cuya versión europea proporciona dos misiones más que la original japonesa y cuyo término, tras fulminar al obligado jefe de final de nivel, será distinto.

También podemos observar un extraño logo sobre un juego de Spiderman... ¿Otra de las licencias Marvel de Activision? Preguntamos, claro, pero aquí nadie abre la boca ni para estornudar.



X-MEN

VIRGILIANA TREGUA

Sobremesa. Nos expropiaron el chorizo en la aduana, así que nos hemos tenido que conformar con un sandwich de manteca de cacahuete. Puaj. Descartamos hacer la digestión sentados y optamos por matar el gusanillo con *Thrill Kill*, pelea en tiempo real para cuatro jugadores. La cuestión, según parece, es luchar por el regreso a la tierra desde el purgatorio, que es donde estamos estas once aberraciones mutantes. Lo más curioso es que podemos «multiatacar» con tres amigos en combates a cuatro bandas, utilizando movimientos especiales de alianza y combos en grupo: como que un jugador agarre a un contrario mientras su compañero se encarga de atizarle en la cabeza... Obviamente, no resuenan trompetas celestiales, sino rock gótico. Lo escucharemos en otoño.

¡Cáspita! ¿Qué diablos es esto? *Professional Sports Car Racing*, simulación de *grand touring*... ¿Un rival de *GT*, tal vez? No está muy claro todavía, sobre todo porque otro título más acabado nos reclama: *Viva Football*, el sombrero de copa del que extraer los partidos de fútbol más famosos del pasado o crear equipos ideales para jugar partidos totalmente inventados. Intervengamos en Mundiales desde 1958 a 1998, por ejemplo. Al fin y al cabo, nos sobran equipos reales (más de 900), uniformes (2.000), futbolistas (16.000), y atributos para ellos (¡250.000!).

PERFECTA UBICACIÓN

¿Quieres más deportes? Juguemos a tenis. Esto es UbiSoft y el tenis aquí se llama *All Star Tennis '99*. Ocho pistas, ocho jugadores reales (Jonas Bjorkman, Jana Novotna, Michael Chang, Conchita Martínez, Gustavo Kuerton, Amanda Cuetzer, Richard Krajicek y Mark Philippoussis), con sus características propias, diseñados con captura de movimientos. Sólo está al 50% de su conclusión, pero a finales de este verano puede que esté completamente preparado.

David Darnés, jefe de productos de UbiSoft en España, prefería probar *S.C.A.R.S.*, las siglas de *Super Computer Animal Racing Simulation*, así que nos dejamos llevar y centramos nuestra atención en este juego de carreras arca-



ALL STAR TENNIS 99





S.C.A.R.S.







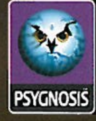


BLAST RADIUS

FRANTIC ARCADE ACTION



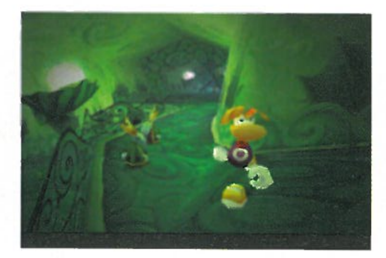
Compatible con cable Link





Compatible con Pad Analógico





RAYMAN 2

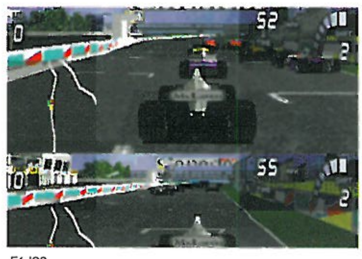
de en 3-D, combinación de rapidez y combates mortales. Tienes que optar entre nueve vehículos monstruosos y recorrer nueve circuitos distintos. Y que no se te olvide elegir qué armas recoges y qué rutas sigues.

Rayman, mientras tanto, nos iba contado entre salto y salto lo de la conversión a PSX de *Rayman 2* para finales de año, porque no es bueno que el juego esté sólo para PC y N64.

PSYCODELIA

También de plataformas va la cosa en *Psybadeck*, de Psygnosis. Plataformas en 3-D. Rescates. Malos con nombres crasos como Kracken. Colegas secuestrados. La venganza llega con *Colony Wars: Vengeance*, la secuela de... natural, *Colony Wars*, no va a ser la de *Pictionary*. Lo que pasa es que en este combate espacial luchas por la justicia sólo en apariencia, porque lo tuyo, hipocritilla, es en realidad una revancha personal. Y nosotros te dejaremos resarcirte a tus anchas, porque por ahí corren los bólidos de *Formula 1 '98*, con circuitos más realistas, choques espectaculares, estilos distintos de conducción e inteligencia artificial, y no es cuestión de perdérselo por culpa de tus *vendettas*, muchas gracias. Sepas que los tres títulos estarán disponibles a finales de año.

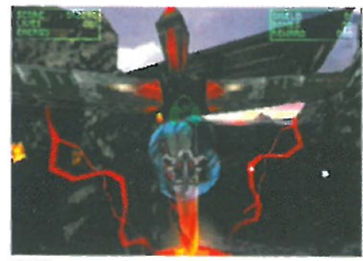
Nos han dado las tantas y hay que ponerse guapos, porque Sony Europa organiza una sarao por todo lo alto (terraza al aire libre y vista panorámica de la ciudad, para más señas).



F1 '98

REANIMACIÓN

30 de mayo. Nueve y media pasadas de la mañana. Resaca, bostezo, resaca. Eric Chulot, jefe de producto de Infogrames para España y Portugal, nos obliga con maternales cuidados a tomar café. Café solo. Sin azúcar... Ah, claro, lo que pretende es que estemos bien despiertos cuando nos enseñe *Viper*, ese juego de tiros a bordo de un helicóptero en el que tenemos que pulverizar alienígenas. O cuando nos enseñe *Rushdown*, porque hay que poner los cinco sentidos para no romperse la crisma practicando *snowboard*, *kayak* y *mountain bike* a lo largo de cinco continentes. Hay 15 pistas de competición, con gráficos hiperrealistas inspirados en parajes reales, todo en 3-D, en tiempo real y con opción multijugador.



VIPER

Necesitamos otro café: ahí vienen para finales de año *Canal + Soccer '99*, *Snow Racer '98*; *Bugs Bunny Lost in Time*, que llegará en primavera del año que viene; más *Lomo*, que no es un simulador de pepitos, sino un título de carreras GT (otro más) que estará disponible en octubre.



LOS OSCARS DE ATLANTA

Este año, por primera vez en una E3, se han celebrado los premios de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas, que son una especie de Oscars a los mejores juegos en distintas categorías. Los premiados pertenecientes a nuestra consola fueron *FFVII*, como Aventura del Año y Juego de Rol del Año, y *Parappa*, en las categorías de Mejores Gráficos y Mejor Sonido y Música. La palma se la llevó *GoldenEye 007* para N64. Pero mejor no hablemos.



PAC-MAN

NAMCOMECOCOS

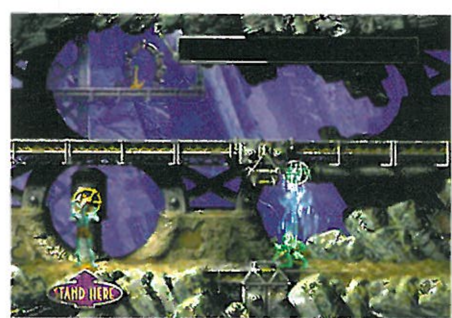
Sigamos. Vemos de refilón *Tekken 3*, *Soul Caliber* y *Tales of Destiny*, pero Namco nos convence de que donde se ha dejado la piel es en... *¿Pac-Man 3D?*

Ahora resulta que el comecocos más célebre de la historia cuenta con escenarios texturados y diferentes niveles de jugabilidad. Pac-Man, el personaje, es una sonriente esfera amarilla con dos brazos y dos piernas, que puede brincar, nadar y ejecutar saltos dobles para romper vallas, cajones de madera y cosas del género. El ángulo de cámara se mantiene a media distancia del personaje, así es posible verle su cara bonita al tiempo que se conserva un plano general de lo que sucede a su alrededor. El ángulo de cámara es siempre el mismo, sin importar qué dirección tome el protagonista. Esto provoca una cierta impresión falta de originalidad, pero mantiene la sensación 2-D que pretendían conferirle los creadores.

Los niveles varían entre el típico *scroll* lateral, en el que tendrás que recoger todo tipo de frutas de la madre naturaleza, y un punto de vista isométrico en el clásico nivel de los laberintos, donde Pac-Man podrá saltar por encima de los fantasmas si lo juzga necesario.

ZUMO DE TUÉTANO

Tomamos nota de semejante comportamiento y saltamos por encima de un brebaje anaranjado que nos quieren ofrecer los de GT Interactive. Más que nada porque asistimos a la presentación de *Oddworld: Abe's Exoddus* (véase sección *Loading*), así que vete tú a saber de dónde han sacado el dichoso refresco.



ABE'S EXODDUS



RESIDENT EVIL... 3

Lo más notable de nuestro paseo por las dependencias de Capcom en la E3 fueron los rumores sobre los planes para el desarrollo de *Resident Evil 3*. Todavía no hay detalles sobre él, por desgracia, y lo más probable es que no veamos la pinta de sus muertos vivientes hasta bien entrado el año próximo.
Lo que sí fue oficial es el relanzamiento de *Resident Evil: Director's Cut* y *Resident Evil 2* en versiones compatibles con el mando Dual Shock. Imagínate sentir el mordisco de un zombi en las yemas de los dedos...



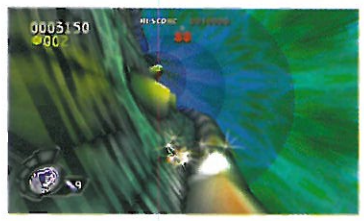


A BUG'S LIFE



N 20





QUITA, BICHO

Tanta modernidad urbanita para que el *stand* de Disney Interactive esté lleno de gorgojos, hay que ver. Se nos cae la mandíbula al suelo cuando una hormiga se nos presenta y nos ofrece su tarjeta. «Flik», leemos en ella, «Protagonista de *A Bug's Life*». Ofrecemos al bichejo nuestra cartulina mientras nos cuenta entusiasmado el meollo de su profesión: recoger semillas y derrotar a un montón de malvados insectos, entre ellos unos desagradables saltamontes. El manager de la hormiga, que le secunda a sus espaldas con una sonrisa de oreja a oreja, explica que el juego está basado en la película de mismo título que se estrenará en Estados Unidos a principios de 1999, y que si logramos recoger 50 semillas, al final del juego veremos secuencias CGI. Los artífices de este particular ecosistema son Travellers Tales, y confirmaron el lanzamiento de *A Bug's Life* para PSX a finales de año en yanquilandia.

QUERIDOS GREMLINS...

¡Por fin! Lo que íbamos buscando para despejarnos: tiros. Gracias, Gremlin, Dios os lo pague. *N20* nos pone a tono en un abrir y cerrar de ojos: un *shoot 'em up* futurista en 3-D inspirado en *Tempest* y *Wipeout*, aunque algo más rápido que este último, que nos brinda 30 niveles distintos en 3-D y una pista circular para realizar giros completos. Competimos dos en modo cooperativo, con una sola consola. Los demás, mientras, se dedican a fisgonear las virtudes de *MotorHead*, que ya conocíamos, *Buggy*, *Men in Black* (PlayTest en página 66), *Tanktics*, *Actua Soccer 2*, *Actua Golf 2*, *Actua Ice Hockey*, *Actua Tennis* y *Premier Manager '98*.

ÁNGEL BENDITO

No estamos hablando de la *«angel girl»* de Josmar, aunque sabemos que te encantaría (pfff... ¡jaaaa, jaaa!), sino de *Messiah*, el nuevo título de Interplay desarrollado por Shiny Entertainment. Merodeas por ahí convertido en un querubín alado y posees a la gente, de modo que puedes obligarlos a hacer lo que a ti te dé la gana: que tiroteen a sus semejantes, que salten desde la cima de un acantilado, que utilicen en tu provecho sus tarjetas de crédito... Gráficamente es un festival, no vemos la hora de echarle el guante...

MESSIAH



Pero también queremos poseer la estrategia de *Max 2*: ¿quieres luchar con tus tropas en tiempo real?, ¿por turnos?, ¿quieres una mezcla de ambos? Y *Wild 9s* está a punto de salir del horno, al 95% de desarrollo: material de plataformas en 3-D con *scroll* lateral para despachar a tus adversarios. Los de Shiny están lanzadísimos.

A GUANTE

Y ya que mencionábamos no sé qué de un guante, Hasbro ha anunciado la próxima aparición de *Glover*, un mundo mágico en 3-D en el que tú serás, quieras o no, un guante mágico en pos de cristales mágicos que ha de luchar contra otro guante igual de mágico pero con muy mala uva. Habrá *power-ups*, puzzles y enemigos para todos. Lo que no sabemos es cuándo...



GLOVER



TIEMBLA, PLAYSTATION



El nuevo pack de Sony para la gris se anunció, de hecho, en la E3. Desde el 5 de junio, y sin variación alguna de precio, la consola cuenta de serie con el mando Dual Shock, en lugar del estándar digital que todos conocemos. Además, se incluye un sistema caleidoscópico denominado *SoundScope* que permite al jugador generar sus propias presentaciones mediante la combinación de música e imagen. No sabemos muy bien para qué sirve, pero a caballo regalado...

PAPÁ DICE QUE NO



Ken Kutaragi, el papá de la consola de tus sueños (fue responsable del equipo que la diseñó), dijo que no, que no quería hablar de PlayStation 2. Bueno, no exactamente. En la entrevista a la que fuimos invitados junto con demás prensa especializada, el actual presidente y jefe ejecutivo de Sony América se limitó a presentar el PDA (véase sección de noticias en *PSM* 17).

Ante la evidente pregunta sobre PSX 2 sólo avanzó que se está trabajando en ella, pero que por el momento cada departamento, especializado en una parte de la consola, está investigando por separado y todavía no se ha llevado a la práctica ningún proyecto en común. Cuando se haya optimizado el potencial de cada una de las partes (del lector de soporte, reproducción de gráficos, etc.) se reunirán los departamentos y se estudiará el ensamblaje más adecuado para dar a luz a PlayStation 2. Por ahora, dijo, sabe tanto de la PSX 2 como nosotros...

El cura de mi barrio
a menudo me decía:

"Hijo mío, siempre es mejor
dar que recibir."

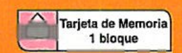


TECMO

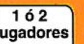


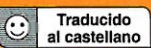
DEAD OR ALIVE™

O das o recibes











Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation®

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

CUÉNTAMELO TODO













Basta, no soportamos más esta incertidumbre! Queremos saber quién es él (y ella), a qué dedica el tiempo libre (y el otro), en qué lugar se enamoró de la gris (de Sony)... Queremos conocer a fondo al lector de *PSM*. O sea, ¡queremos conocerte a ti! Así que, bírlale al «dire» la pluma estilográfica, desnúdanos tu alma y, ya puestos, participa en el regio sorteo de 5 paquetes compuestos por un mando Dual Shock y una tarjeta de memoria oficial. Damas y caballeros, el gusto es nuestro.

1. ¿Qué edad tienes?
A. Entre 5 y 10 (Acabo de jubilar el chupete)
B. Entre 10 y 15 (Todavía recuerdo la 1ª comunión)
C. Entre 15 y 20 (Estoy harto de las espinillas)
D. Entre 20 y 25 (¡Quiero irme de casaaaa!)
E. Entre 25 y 30 (¿Generación X?, ¿quién, yo?)
F. Entre 30 y 35 (¡Tengo mi propio libro de familia!)
G. Más de 35 (¡Aaarg! ¡Otra pata de gallo!)

2. Perteneces (por lo menos, de momento) al sexo...
A. Masculino
B. Femenino

3. ¿A qué te dedicas?
A. Dicen que estudio esto:
B. Trabajo, y no veas cómo. Me dedico a
C. Os leo en la cola del INEM

4. Compras *PlayStation Magazine*...
A. Cada mes, la fidelidad y yo somos sinónimos
B. De vez en cuando. Tengo otros vicios

5. Nos lees desde el número

6. Consideras que la revista es:
A. Una ganga
B. Asequible
C. Algo cara
D. Una estafa

7. Te gustaría más tu *PlayStation Magazine*:
A. Si regalase pósters
B. Si regalase vídeos
C. Si regalase adhesivos
D. Si regalase libros de trucos
E. No me importa, no la compro por los regalos

8. Las demos que regalamos...
A. Son fantásticas, no puedo vivir sin ellas
B. No están mal, pero no matan
C. Son poco jugables, se acaban enseguida
D. Son pésimas, prefiero el parchís mil veces

9. ¿Compras los juegos de las demos que más te han gustado?
A. Siempre
B. A veces
C. Nunca, la verdad

10. Consideras que el lenguaje que empleamos en *PSM* es:
A. Demasiado coloquial
B. Tirando a formalito
C. Demasiado técnico
D. Adecuado

11. Por lo general, consideras que en las puntuaciones de los análisis somos...
A. De un generoso que echa de espaldas
B. Un pelín condescendientes
C. Justos, ni más ni menos
D. Demasiado severos

12. Cuáles son tus secciones favoritas de *PSM*? (Puntúalas del 1 al 10 por orden de preferencia)
( ) Loading
( ) Primer contacto
( ) PrePlay
( ) PlayTest
( ) Periféricos
( ) Reportaje
( ) Cartas
( ) Trucos
( ) Concursos
( ) La demo



13. ¿Qué secciones te gustaría que incluyésemos o ampliásemos en *PSM*?



14. Aparte de tu PSX, ¿qué otras consolas tienes en casa?
A. Soy hombre de una sola mujer
B. N64
C. SNES
D. Saturn
E. Megadrive
F. Otras: ...

15. ¿Compras otras revistas sobre videojuegos?
A. No, sólo *PSM* sabe darme lo que quiero
B. *PlayStation Power*
( ) Cada mes ( ) De vez en cuando
C. *Hobby Consolas*
( ) Cada mes ( ) De vez en cuando
D. *Super Juegos*
( ) Cada mes ( ) De vez en cuando
E. Otras: ...
( ) Cada mes ( ) De vez en cuando



■ NOMBRE

■ DIRECCIÓN

■ POBLACIÓN

■ PAÍS

■ CÓDIGO POSTAL

■ TELÉFONO



16. ¿Cuántas horas al día dedicas a tu PlayStation?
A. Menos de 1
B. De 1 a 2 horas
C. De 3 a 4 horas
D. Más de 5 horas

17. ¿Dónde sueles comprar tus videojuegos?
A. Grandes almacenes
B. Cadenas de tiendas especializadas
C. La tienda del barrio
D. Nunca he comprado ningún juego

18. ¿Con qué frecuencia compras tus juegos?
A. Más de uno al mes
B. Uno al mes
C. Uno cada trimestre
D. Uno cada seis meses
E. Uno al año
F. Menos de uno al año
G. No compro, ya os lo he dicho antes



19. ¿Sueles alquilar videojuegos?
A. Sí, es mi práctica habitual
B. Alquilo más de los que compro
C. Compro más de los que alquilo
D. Ah, pero... ¿se pueden alquilar?

20. ¿Tienes acceso a Internet? En caso afirmativo, ¿con qué frecuencia te conectas?
A. Cada día
B. Varias veces por semana
C. Los fines de semana
D. Varias veces al mes
E. Una vez al mes
F. Casi nunca

21. Sueles leer...
( ) Prensa de información general ...
( ) Prensa deportiva ...
( ) Cómics ...
( ) Revistas ...
( ) Libros ...
( ) Otros ...

22. Sueles ver la televisión...
A. Jamás, me provoca cefalea (Si es así, ve directamente a la pregunta 26)
B. Sólo los fines de semana
C. Menos de dos horas al día
D. De dos a cuatro horas al día
E. De cuatro a seis horas al día
F. Más de seis horas al día



23. ¿Qué canales de televisión prefieres?
( ) La Primera
( ) La 2
( ) Antena 3
( ) Telecinco
( ) Canal Plus
( ) Autonómicas, como ...
( ) Vía satélite, como ...

24. ¿En qué momento del día ves la tele habitualmente?
A. Entre 8 y 12 de la mañana
B. Entre la 1 y las 5 de la tarde
C. Entre las 5 y las 8 de la tarde
D. Entre las 8 y las 12 de la noche
E. Por la madrugada, soy especialista en serenatas

25. ¿Cuáles son tus programas favoritos de la tele?

26. ¿Qué cantantes o grupos musicales te gustan?
A. Del extranjero me gusta ...
B. Del terruño prefiero ...

27. Sueles invertir tus ahorrillos en...
( ) Videojuegos, por supuesto
( ) Libros
( ) Música
( ) Películas de vídeo
( ) Cine
( ) Cómics
( ) Ropa
( ) Artículos de deporte
( ) Viajes
( ) Otros, como ...

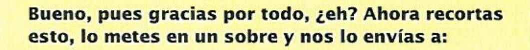






Bueno, pues gracias por todo, ¿eh? Ahora recortas esto, lo metes en un sobre y nos lo envías a:

Cuestionario *PSM*
Pº San Gervasio 16-20, esc. A, entlo. 2ª
08022 – Barcelona





ZEROTECH

¿Es un pad? ¿Es un volante...? ¿Es una pistola...? Es... raro. Muy raro

Producto:	ZeroTech
Fabricante:	Hori Electric Co.
Precio recomendado:	6.990

Características generales

Si creías tener la colección completa de periféricos para PSX estás muy equivocado. ¿Pads, joysticks, volantes? Eres un anticuado: ¿qué tal todo junto?

El ZeroTech es un «mando» analógico-digital apto para gran diversidad de géneros. Consta de *casi* todos los botones del mando estándar de Sony, dos «gatillos» analógicos y un pequeño volante (también analógico) con 90º de giro. ¿Qué te parece? Pues todavía queda un botón... Sigue leyendo.

Para ambidiestros

Nada más encontrarte cara a cara con el ZeroTech, toparás con un pequeño problema: «¿por dónde se agarra?».

La distribución de los botones está pensada para que la cruceta direccional esté al alcance del pulgar izquierdo, como en un mando convencional, por lo que el pequeño volante del lado derecho ha de controlarse con la mano derecha. El problema es que los usuarios de PlayStation, tanto diestros como zurdos, están acostumbrados al pad oficial: cruceta direccional a la izquierda y botones a la derecha. O lo que es lo mismo: si quieres usar el volante tendrás que hacerlo con los controles al revés.

La sensación es horrible, pero no dura siempre. Cuando te acostumbras a conducir con la mano derecha y controlar el freno y el acelerador con la izquierda, el resultado es fantástico.

Mientras el índice y el corazón de la mano izquierda controlan los dos gatillos (que cumplen las funciones «X» y «Cuadrado», como los pedales de cualquier volante), el pulgar tiene acceso directo al resto de los

Periférico cedido para análisis por I-MAN. Tel: 93 443 85 97.

A PRUEBA CON...

Ace Combat 2

Fantástico. No podrás modificar la perspectiva, pero por lo demás todo funciona sin problemas. El volante domina la inclinación de las alas, mientras que el acelerador y el freno se controlan con los dos gatillos analógicos. «Arriba» y «abajo», en la cruceta digital, cumplen la misma función que en el pad; «derecha» e «izquierda» sirven para los desplazamientos laterales. Ametralladora, misiles, mapa y *Next Target* son las funciones de los otros cuatro botones controlados por el pulgar izquierdo. La distribución de todas las funciones resulta casi intuitiva, y el grado máximo de sensibilidad te permitirá escapar de los misiles enemigos con facilidad. Usa la sensibilidad mínima para los acantilados y niveles como El Dorado.

Need For Speed III

Igualmente genial. Recomendamos que mantengas el selector en la opción de sensibilidad máxima. El volante sólo cuenta con 90º de giro, pero ofrece una precisión impresionante. Aprende a usarlo con cuidado y podrás apreciar los resultados. En cualquier caso, te costará un poco habituarte al freno: la sensibilidad de los gatillos difiere mucho de los botones digitales a los que estás acostumbrado... No sueltes el acelerador mientras frenas y todo será más fácil.

Gran Turismo

Debemos recordar que el juego de Team Yamauchi ha aparecido con hardware propio, el Dual Shock. El resto de los periféricos «funcionan» con *GT*, pero no tan bien como suelen hacerlo con otros títulos del género.



El caso del ZeroTech, sin embargo, constituye una excepción: el corto pero preciso recorrido de su volante equivale al del Dual Shock de Sony, por lo que el resultado es igual de excelente. Cada uno de los grados de sensibilidad es adecuado para un determinado tipo de coches. Sin embargo, claro está, aquí no hay vibración que valga.
El acelerador funciona a las mil maravillas, pero te aconsejamos que asignes la función de freno a uno de los botones digitales (o que hagas uso del freno de mano, más difícil). Un mando idóneo para conducir los modelos especiales.

V-Rally

Funciona muy bien, por los mismos motivos que hemos apuntado en el caso de *GT*, pero hay un pequeño problema. Por alguna extraña razón, el juego de carreras de Infogrames puede ser conflictivo con ciertos periféricos analógicos. Y éste es uno de ellos: si conduces con marchas automáticas, a veces la caja de cambios «se cuelga». La marcha atrás se activa sola, y la única forma de anularla es pulsar repetidamente el acelerador hasta... Bueno, a veces no tarda mucho en volver a la normalidad... Una lástima, porque funciona la mar de bien en todo lo demás.





botones: «Círculo», «Triángulo», «R2», «L2», «Start» y la cruceta digital. Sin embargo, las funciones de ésta no son las mismas que las de la cruz digital de un pad normal: aquí «derecha» e «izquierda» tienen las funciones de «R1» y «L1»... ¿Complicado? No; suena un poco raro, pero es una distribución muy útil.
Tengamos en cuenta que «derecha» e «izquierda» ya están asignados al volante, de forma que la cruceta direccional sólo facilita las funciones normales durante los menús (en los que el volante no funciona). En el transcurso del juego, «derecha» e «izquierda» se sustituyen por «R1» y «L1». Echa un vistazo a la sección *A prueba con...*

El último botón

Aparte de los controles del pad convencional, hay un selector de... ¡sensibilidad del volante! De acuerdo, también el *Race Leader* y el *VRF1* disponen de un duplicador de la sensibilidad analógica del giro, pero ¡esto es un mando! Y además, en el caso del ZeroTech no se trata exactamente de un duplicador, sino más bien de un selector. Ofrece tres grados de sensibilidad: el primero es muy suave, apto para juegos del estilo *Rapid Racer, Moto Racer* o las pistas más fáciles de *V-Rally*; el segundo responde a la graduación por defecto de todos los volantes, una posición de sensibilidad «normal», adecuada para la mayoría de los títulos (de diversos géneros); y el último grado es hipersensible.
El recorrido de giro del volante es de 90º (bastante poco), de modo que utilizarás el selector con más frecuencia de la que imaginas. Se encuentra en la parte superior de la cara frontal del periférico, al alcance del pulgar derecho, así que se puede conducir y graduar el giro con la misma mano.

¿Dónde está «Select»?

No advertimos su ausencia hasta que probamos el mando con *Ace Combat 2*. Si conoces el excelente simulador de aviones de Namco, sabrás que «Select» es el botón que cambia la vista interior por la exterior. Pues en este caso no lo hará. Pena.
En otros títulos —la mayoría de los juegos de carreras— la ausencia de «Select» no se echa en falta para nada, pero hay ocasiones en las que el reducido ángulo de giro complica un poco las cosas.

Nuestro consejo

Existe una opción mejor aún que acostumbrarse a conducir con la derecha y controlar todos los botones con la izquierda: sujetar el ZeroTech horizontalmente.
Así, con el volante de cara al techo, podemos acceder a todos los controles de manera convencional, con cada cosa en su sitio. Se desperdicia la base, diseñada para apoyar el periférico sobre una superficie plana, pero es tan ligero que resulta más cómodo sostenerlo entre manos, como cualquier pad corriente.

VEREDICTO

Un periférico de calidad. Sensible, completo y apto para gran diversidad de juegos, pero... ¡el volante se encuentra en el lado opuesto! Puede representar una alternativa al pad analógico, o incluso al Dual Shock, pero nunca superará a un auténtico volante.

7 sobre 10

¡NUMERO 14 YA A LA VENTA!



ANÁLISIS

WORLD LEAGUE SOCCER • KULA WORLD
CIRCUIT BREAKERS • MOTORHEAD
POINT BLANK • KLONOA • VERSUS
GHOST IN THE SHELL • ROAD RASH 3D
POWERBOAT RACING • MEN IN BLACK
BRAHMA FORCE• TREASURES OF THE DEEP
TOMB RAIDER • COMMAND & CONQUER

DE CERCA

- DE CINE
- TEKKEN 3

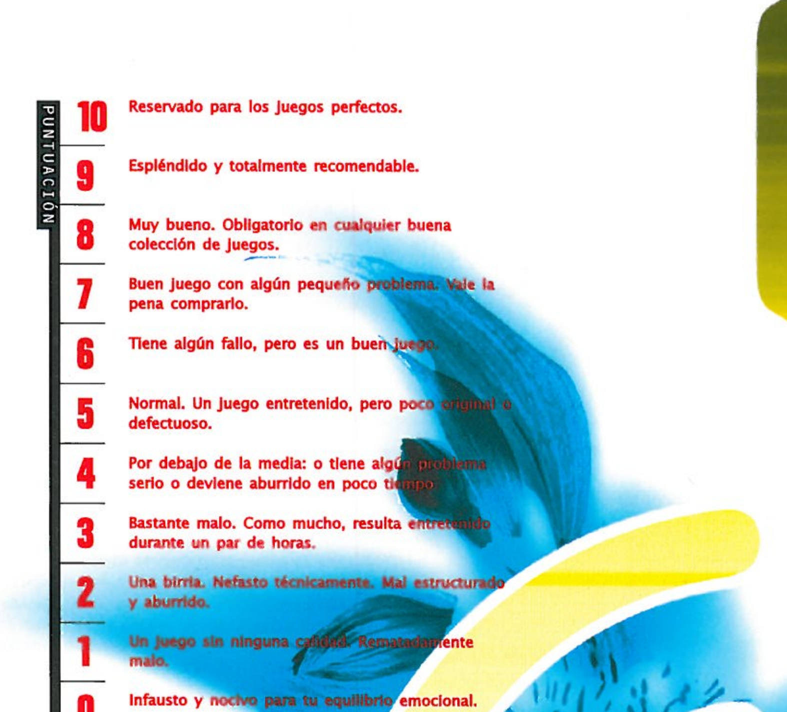
POWER TRUCOS

- TOMB RAIDER
- DESTRUCTION DERBY 2
- COMMAND & CONQUER
- CRASH BANDICOOT
- WIPEOUT 2097

CONCURSO FANTÁSTICO: 20 JUEGOS REBOOT







PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

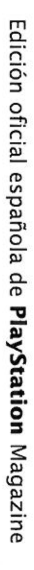
PlayTest

ANÁLISIS









INTRO





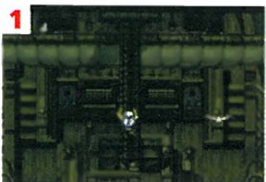






La introducción del juego clama su carácter épico, tanto por sus dimensiones como por su ambientación. Una nueva y excelente película a la japonesa.

1



2



3



[1] Ya querría Di Caprio disfrutar de un crucero tan plácido. Pero ya se torcerá, ya. [2] La traducción respeta el humor un tanto negro que presidía el original. [3] Un poco de ligoteo por Inoa puede levantarte el espíritu. [4] El menú, marca de la casa en los juegos de rol.

4



Alundra

Tras meses de informaciones contradictorias y falsas alarmas en los medios, la nueva aventura de Psygnosis desembarca en PlayStation.

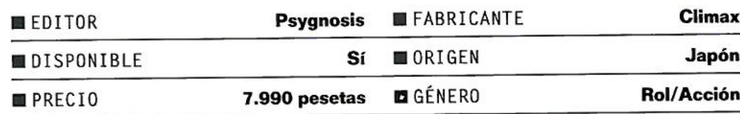
Hemos sufrido horrores, para qué negarlo. Pero tarde o temprano tenía que llegar. Y llegó, claro. Aquel hermoso día primaveral advertimos el especial ímpetu con que se abría la puerta de nuestro laboral refugio. Un mensajero de verde casco, brillante su zamarra, ligeros los pies y prestas las manos, quién sabe si un enviado de los dioses, depositó en recepción un pulcro paquete. «¿Qué será? —nos preguntamos todos—, ¿las memorias de Terelu Campos?, ¿las invitaciones para el enlace del señor Galindo?, ¿los resultados de las primarias de la Real Academia de la Lengua Española?» Pues no, se trataba de algo mucho mejor que todo eso: *Alundra*, por fin, arribaba a buen puerto. ¿Había valido la pena esperar tanto?

Ciertamente, señores, ciertamente. La nueva creación de Climax se introdujo con irresistible y magnético vigor en nuestra consola. ¿El resultado? Retos mil, interminable procesión de pantallas y un insólito trabazón al pad por nuestra parte. «¡Estamos de suerte!», aclamamos con infantil regocijo. No, no hemos perdido el *oremus*. Sigue leyendo...

RETOS MIL, INTERMINABLE PROCESIÓN DE PANTALLAS Y UN INSÓLITO TRABAZÓN AL PAD POR NUESTRA PARTE.

Vives bajo la piel de Alundra, un curioso duende con poderes psíquicos que se ve desafiado por el malvado Melzas, un tipejo bastante parecido al enemigo al que se enfrentaban Álex Angulo y Santiago Segura en *El día de la bestia*, pero con un ligero toque medieval. El desafío no consiste en otra cosa que un enfrentamiento a muerte entre ambos, claro. No, no es un *beat 'em up*: antes de alcanzar la morada del maligno deberás resolver una porrada de enigmas, superar la tira de pruebas, eliminar infinidad de enemigos y agenciarte cantidad de elementos que te abran paso hacia tu objetivo final. ¿Que no quieres meterte en líos? Oye, oye, Melzas ha jurado acabar con Torla, el país que pisas, así que será mejor que cambies de actitud.

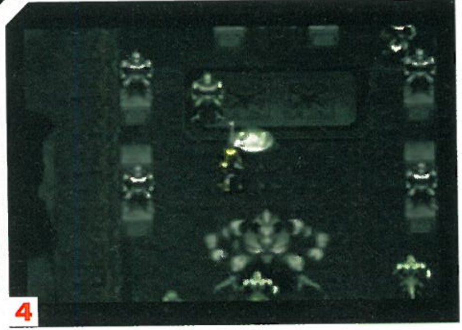
Emprendes tu aventura a bordo de un barco. Por caprichos de la meteorología, la nave naufraga a causa de una tormenta. Y tú terminas (vivo, eso sí) a orillas de la tierra de Torla. Empieza el viaje: prepárate para conocer montones de paisajes y poblados en los que investigar y repartir estopa a partes iguales. Y es que *Alundra* se aleja un tanto de las directrices acuñadas por *FFVII* para adentrarse en un terreno con *The Legend Of Zelda* como ilustre fundador.



Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	Psygnosis	FABRICANTE	Climax
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Rol/Acción





[1] El salto va a convertirse en uno de los movimientos habituales de nuestro héroe. [2] Un buen alegato contra las minas antipersona. [3] Una de las mil formas en que puede manifestarse el maligno. [4] Los gráficos son sencillitos, pero no les falta de nada.

Zelda arrasó hace unos cinco años en la Nintendo de 16 bits y ponía en juego todos los elementos clásicos del rol excepto uno: las luchas por menús. *Alundra* rehuye la parsimonia y lentitud típicas de las peleas en los RPG para brindarte acción por la vía expeditiva. Toda una suerte para los no familiarizados con el rol puro y duro.

De acuerdo: los gráficos no son tan espectaculares como los de su primo hermano *FFVII*, pero podemos asegurarte que no se escatiman colores en pantalla y que recrean a la perfección la inquietante amenaza del ambiente.

Y, a propósito de crear atmósfera, no hay mejor recurso auxiliar que un buen uso de la música y los efectos de sonido. Las melodías, de talante medieval, son abundantes y diferenciadas, y barajan con exquisitez la dulzura que envuelve las apacibles aldeas con la intensidad y el ritmo trepidante que acompaña los momentos de acción. Los efectos, por su parte, se cuentan por centenas y aprueban nuestro examen con un notable alto.

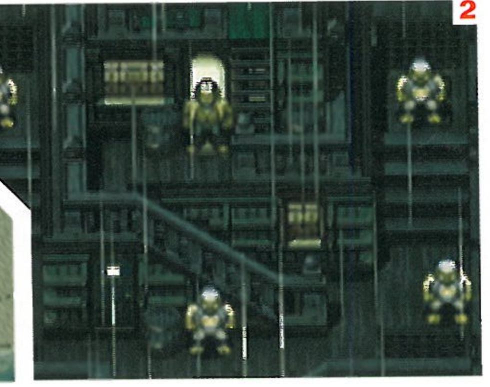
LOS GRÁFICOS NO SON COMO LOS DE *FFVII*, PERO RECREAN EL AMBIENTE A LA PERFECCIÓN.

Hasta aquí, perfecto, pero ¿por qué ha tardado tanto *Alundra* en dejarse caer por nuestras tiendas? La traducción íntegra de los textos, hermano, la traducción íntegra de los textos. Cierto que en momentos de debilidad llegamos a creer que la versión española no vería jamás la luz del día. Nos equivocamos, por fortuna. Psygnosis se ha encargado de transcribir a latín ibérico unos diálogos repletos de buen humor. Un detalle que apreciarás, puedes estar seguro.

Si te gustó *FFVII*, éste es tu juego, suculento aperitivo mientras esperas el lanzamiento de su secuela. Si te aburrió la lentitud con que discurrían los enfrentamientos en el título de Square, éste es tu juego. Y si no eres ni de los unos ni de los otros, sino todo lo contrario, éste es tu juego. Su argumento, su delicioso acabado técnico, la calidad de las pruebas a que te verás sometido y su longevidad te cautivarán







[1,2 ,3] Después de charlotear con todo el mundo en el barco el capitán te enviará a dormir. Es en este punto donde empieza tu aventura. Prepárate para la amenaza de Melzas y el subsiguiente naufragio.

Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10	PSM11
Suikoden	7/10	PSM3

VEREDICTO

GRÁFICOS	Cuidados y detallados. Bonitos colores 8
ACCIÓN	Tienes juego para rato 9
ADICTIVIDAD	Su argumento, sus personajes, sus rinconcitos que explorar, sus... 9

Es algo parecido a *FFVII*, pero su acción lo asemeja todavía más al legendario Zelda (lo que es toda una garantía).

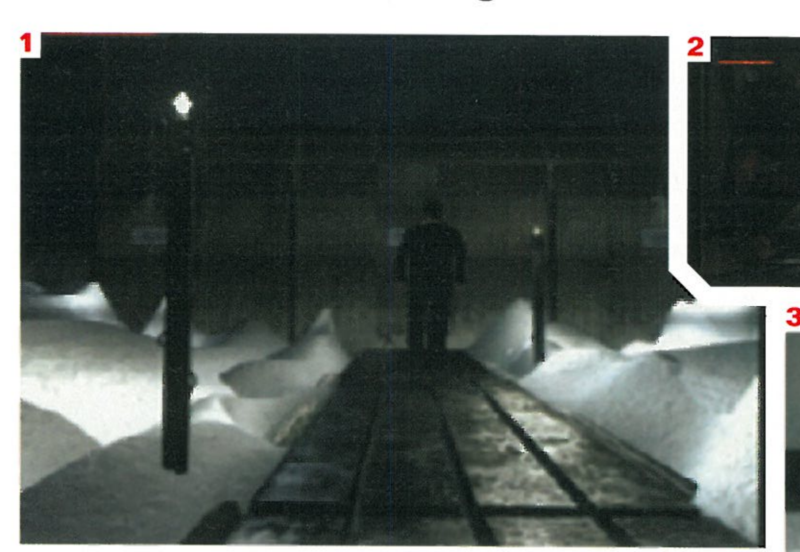


9 sobre 10



Men in Black

¡Ayuda a Will Smith, Tommy Lee Jones y Linda Fiorentino a salvar al mundo de la amenaza alienígena! Aunque, de hecho, lo hacían mucho mejor ellos solitos...



[1] Los escenarios parecen tridimensionales, ¿verdad? Pues no lo son. [2] El «tic-tac» proviene de la habitación de la izquierda. [3] Los fondos son lo único que vale la pena de todo el juego.

Todavía nos cuesta creerlo, después de las imágenes que hemos visto de *Men in Black* a lo largo de los últimos meses. Tenía una pinta estupenda, ¿verdad? Por desgracia, su «buena pinta» es todo lo que tiene que ofrecer. Los escenarios quitan el hipo, pero a costa de gráficos prerenderizados en 2-D. Como los de *Resident Evil.* Escenarios planos.

Ya lo vaticinamos en el análisis de *Resident Evil 2*, ¿recuerdas? Sólo Capcom sería capaz de programar un título excelente con un sistema como los «gráficos en 2-D por el que los personajes se mueven en 3-D». *Men in Black* es la prueba. El título de Capcom, por lo menos, combinaba escenarios «estáticos» de impecable aspecto con cantidades industriales de jugabilidad y libertad de movimiento. *MiB* no.

Gremlin ha intentado imitar el sistema de control del personaje de *RE*: se mantiene un botón pulsado para seleccionar una acción y los otros sirven para manejar esa acción. En *Men in Black* puedes moverte por el escenario *tridimensionalmente,* saltar, correr, disparar ¡y hasta dar puñetazos y patadas! Cada uno de los botones de control selecciona la acción (correr, luchar, etc.), y la cruceta es la que activa los movimientos. Para dar un patada, por ejemplo, tienes que situarte frente al enemigo con la cruz digital sin tener ningún botón pulsado. Una vez que estás situado justo delante de él, pulsa «círculo» y, sin soltarlo, «arriba». ¡Acabas de dar una patada! Sin embargo, si tienes un botón pulsado no puedes girar. Tienes que soltar todos los botones, volver a situarte, volver a apretar «círculo» y otra vez «arriba»... Y eso es sólo un ejemplo: las otras direcciones del pad digital son los puñetazos altos y bajos, todos combinados con «círculo». ¿Dónde se ha visto que las «direcciones» sean los controles para luchar? Pues, a pesar de lo que pueda parecer, hay cosas mucho peores: disparar, por ejemplo. Para desenfundar y enfundar la pistola tienes que pulsar un botón, como en *Tomb Raider*. Pero con la pistola en las manos no puedes dar puñetazos y patadas, primero tienes que pulsar «R2» para enfundarla... Además, las balas escasean, aún más que en *Resident Evil 2.* Debes reservarlas para los enemigos que también están armados y que te disparan a distancia. Y aquí es cuando llega lo divertido: te disparan sin pausa. Tienes que aprovechar los intervalos para apuntar y disparar... No sueñes con dar en el blanco. **Los impactos de bala no te dejan apuntar. Y no te molestes en apretar el gatillo: tu personaje tarda unas décimas de segundo más en recuperarse de cada tiro que tu enemigo en disparar otro.** O sea: que una vez que recibes el primer impacto estás muerto.



Y aún más divertido: si estás vaciando el cargador entero en el pecho de un malo y se te acaban las balas, no podrás dar un sólo puñetazo hasta que no hayas guardado el arma. Y con los incesantes golpes que estarás recibiendo, ni siquiera podrás enfundar. En el caso de que lo consigas, deberás encararte a tu enemigo y, por fin, pulsar «círculo» para entrar en el modo de lucha.

PUEDES MOVERTE TRIDIMENSIONALMENTE, SALTAR, CORRER, DISPARAR ¡Y HASTA DAR PUÑETAZOS Y PATADAS!





EDITOR	**Arcadia**	FABRICANTE	**Gremlin Interactive**
DISPONIBLE	**Sí**	ORIGEN	**Gran Bretaña**
PRECIO	**7.990 pesetas**	GÉNERO	**Aventuras/acción**

[1] ¡Te está atizando, Will! ¡Defiéndete (si descubres cómo)! [2] Esto es lo más parecido a una *intro* que verás en *Men in Black*: dibujos animados a lo *Batman & Robin* de los años sesenta... [3] Aunque parezca un escenario exterior, no tienes más remedio que avanzar hacia el fondo (hay «paredes invisibles» a los lados). [4] Puede que encuentres lo que buscas en la mesa. [5] El menú principal es lo único que se parece a la película. [6] La lucecita roja son los dos kilos de amonal que estabas buscando. Mata a ese tipejo y desactívala.









5

6

SI TUVIÉSEMOS QUE ALABAR ALGO, SERÍAN LOS GRÁFICOS: LOS FONDOS, LOS PERSONAJES Y LA ANIMACIÓN.

Empiezas el juego en la piel del agente Jay Edwards (Will Smith), cuando todavía no forma parte de los *Men in Black*. Vistes pantalones naranja y camiseta, tienes una pistola con nueve balas y un botiquín como los de *Tomb Raider*. Te encuentras en una sala oscura con tres puertas. Después de media hora, descubres cómo se abre una de ellas. Entras. Suena un extraño «tic-tac». Hay una enorme explosión. Estás muerto.

Deduces que el «tic-tac» era una bomba. Vuelves a empezar. Ya sabes cómo abrir una de las puertas, te diriges hacia ella y entras. Suena el «tic-tac». Ves dos puertas. Eliges una, entras y un tipo empieza a soltarte mamporros a discreción. Estás muerto.

Tardas 20 partidas más en averiguar cómo se da un puñetazo. Vuelves a empezar. Entras por la puerta que se abre. Suena el «tic-tac». Te encuentras con el señor de los mamporros. Consigues acabar con él. Buscas la procedencia del «tic-tac». No la encuentras. Hay una enorme explosión. Estás muerto.

Después de 20 partiditas más, encuentras la bomba. Tiene tres cables. Pruebas a cortar uno. Hay una enorme explosión. Estás muerto.

Partida siguiente: estás casi sin vida y pruebas a cortar otro. Hay una enorme explosión. Estás muerto.

Partida siguiente: estás casi sin vida y, por eliminación, pruebas el último cable. Has acertado. Te encuentras un señor con pistola. Te pega un tiro. Estás muerto...

La gente de Gremlin nos aseguró que *Men in Black* sería un juego de aventuras/acción con muchos puzzles, pero... ¿esto son los puzzles? ¿Y dónde están las aventuras? ¿Y la acción?

Si tuviésemos que alabar algo, desde luego serían los gráficos. Además de unos fondos muy detallados y relativamente interactivos, el aspecto de los personajes —con las fotos reales de los actores escaneadas sobre los polígonos— y la animación no están mal.

Las armas tampoco están mal: se han incluido todas las que aparecen en la película (incluido el «grillo ruidoso», aquella pistolita diminuta con la que Will Smith debutó como Hombre de Negro). Muy divertidas y diferentes, pero te habrás dormido una semana antes de acceder a cualquiera de ellas. Si aguantas lo suficiente, llegarás a convertirte en un auténtico *MiB*, con traje negro y Ray-Ban incluidas. A partir de ese momento tendrás acceso a los otros dos agentes de la película: K (Tommy Lee Jones) y L (Linda Fiorentino), aunque puedes seguir jugando con J (Will Smith) si te gusta más. No hay ninguna diferencia notable entre ellos.

Men in Black nos ha decepcionado. Los puzzles se resuelven por eliminación, no por deducción. Aprender a usar los controles es tan sencillo como programar la inteligencia artificial de un programa informático de ajedrez. La acción de todo el juego es tan frenética como un anuncio de detergente. Pasarse una pantalla a la primera es tan fácil como intervenir los satélites de defensa yanquis con una radio antigua y una bellota. ¿La parte buena? Los gráficos están muy bien, si es lo único que te importa. Lástima que no vayas a ver ninguna secuencia de la película en el juego: no tiene *intro* ni nada que se le parezca... Bueno, sí: hay secuencias de dibujos animados al estilo *Dick Tracy* entre las pantallas y cuando te matan.

Alternativas...

Resident Evil 2	*8/10*	*PSM17*
Tomb Raider 2	*10/10*	*PSM13*



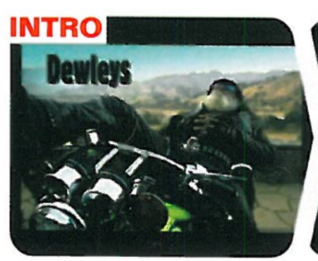
VEREDICTO

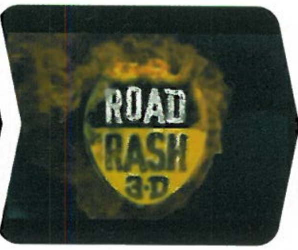
GRÁFICOS	**Lo único aceptable de este título**	**7**
ACCIÓN	**Depende de cómo ronques...**	**3**
ADICTIVIDAD	**Unos 20 segundos, más o menos**	**4**

Estábamos convencidos de que jamás se programaría un aventuras/acción peor que *Perfect Weapon*... Pero aquí está. Con licencia y todo.



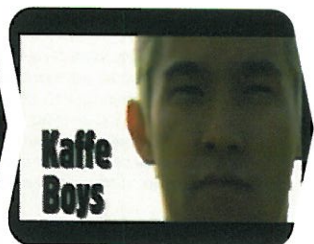
INTRO











Road Rash 3D

¿No te gustan los *reality shows*? ¿Te marea la sangre? Pues acelera, que ojos que no ven, corazón que no... ¡Cuidado con ese posteee!

1


2


[1] Los juegos de cámara y las cuatro vistas distintas son inmejorables. [2] En *Road Rash 3D* las caídas están a la orden del día. La de bruces es una de las más corrientes. [3] Salirse de la carretera es una opción idónea cuando las cosas se complican.

3


Jamás en tu vida has experimentado una sensación de velocidad (más bien de vértigo) como la que ofrece *Road Rash 3D*. Si alguna vez has conducido una moto —una de verdad, de 250 cc. en adelante— a más de 120 Km/h, notarás que *Road Rash 3D* es, ante todo, realista: la carretera nunca te parece lo suficientemente ancha; tus rodillas se acercan al suelo más de lo que quisieras en las curvas; los coches que adelantas, en lugar de «sonar», «zumban»; las leves, pero intensas y periódicas, caricias que sientes en los tímpanos son los postes de teléfono que bordean la carretera; el motor palpita entre tus piernas, la caja de cambios ruge histérica al reducir marchas en las cuestas abajo... Si cometes un fallo tan sólo tendrás tiempo de pensar una cosa: «Es el final».

TEKKEN A TODO TRAPO

Sería complicado decir qué es lo que más nos ha llamado la atención de *Road Rash 3D*. Al principio, cuando conectas la consola y la secuencia de vídeo introductoria te muestra un montón de escoria motera repartiéndose mamporros a discreción, piensas dos cosas: que lo mejor que verás será la *intro* (un corto bastante fuerte, protagonizado por personas y motos reales), y que la mecánica de juego se acercará más a la de un *beat 'em up* que a la de un simulador de carreras...

Falso. La secuencia de vídeo introductoria es tan inferior al juego —y a todas las demás secuencias, porque hay muchísimas— que no tardarás en saltártela pulsando Start para empezar a correr cuanto antes. Y en cuanto a la mecánica de juego, es... indescriptible.

En efecto, la variedad de golpes disponibles nos ha dejado de piedra. Con el puñetazo rápido podrás deshacerte de los moscardones más peligrosos que se sitúen a tu lado: los malos más malos intentarán atizarte con objetos contundentes (como bates de béisbol), de forma que necesitarán unas décimas de segundo más que tú para tenerte donde quieren y asestarte el golpe maestro.

La patada rápida sirve para lo mismo que el manotazo rápido, pero es algo más lenta. Además, esta patada afecta sólo a la salud de la moto de quien has atacado —las motos tienen un nivel de «vida» y los motoristas, otro—, a no ser que logres que el malo en cuestión se salga del carril y se estrelle.

El puñetazo «lento», por decirlo así, es uno de los golpes más efectivos. Se trata de pulsar el mismo botón que el del otro puñetazo, pero manteniéndolo pulsado unos instantes: tu personaje estira el brazo hacia atrás, tra-

JAMÁS HEMOS EXPERIMENTADO UNA SENSACIÓN DE VELOCIDAD (MÁS BIEN DE VÉRTIGO) COMO ÉSTA.

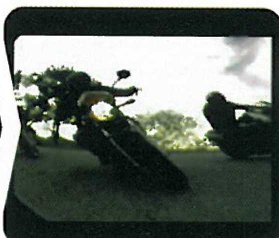






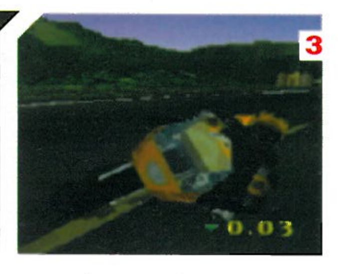
■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de carreras





1

2


3
4

[1] La forma en que los personajes toman las curvas depende de la banda a la que pertenezcan. Aquí tenemos a uno que se lo toma como un deporte... ¡A por él! [2] La percepción de las distancias es la más real que hemos visto en un videojuego. [3] Con los modelitos que llevas, no nos extraña que eches a correr... [4] ¿Tomando el sol? Cualquier sitio es bueno, aunque nosotros preferimos la playa (está más al oeste).

zando círculos con el puño cerrado en el aire para tomar más impulso, y asesta el mamporro al soltar el botón. Está pensado para las rectas, de forma que puedas «apuntar» con la dirección de la moto hacia un contrincante, acelerar a tope con el brazo preparado y, justo cuando vas a adelantarle... ¡Plaaafff! Cuanto mayor sea la velocidad a la que te aproximes a él, mayor fuerza tendrá tu golpe. Un poco complicado si quieres usarlo como es debido, pero fantástico.

La patada «lenta» es similar, aunque en este caso, para tomar un buen impulso, tu motorista se incorpora y descarga su peso en el manillar. El resultado de una patada tan brutalmente premeditada puede ser catastrófico, pero nada fácil: en esa posición, tu personaje cubre gran parte del campo de visión, además de perder maniobrabilidad. Te costará mucho acertar el golpe, pero... ¡es fantástico lanzar por los aires a un adversario y ver cómo le atropella su propia moto!

Los reveses son, precisamente, para evitar que esas cosas te sucedan a ti. Si ante ti no ves a nadie y, sin embargo, oyes un motor diferente al tuyo, es que tienes un malo detrás. El volumen de su motor te dará una idea de qué distancia os separa. Tu personaje mirará hacia atrás para saber por qué lado va a intentar adelantarle (tú puedes saberlo con ayuda de un equipo estéreo). No tienes más que apretar el botón de los reveses y... ¡Soltarlo en cuanto lo veas!

Las funciones del puñetazo lento y el revés son aplicables a todas las «armas» del juego. Si, por ejemplo, posees una cadena (nuestra preferida) y mantienes pulsado el botón de puñetazo, tu adorable motero trazará círculos en el aire con ella, como un vaquero del salvaje oeste en pleno rodeo. Suelta el botón en el instante preciso y alguien aborrecerá las gargantillas para siempre.

Sin embargo, después de dos partidas, cuando seas capaz de mantenerte más de 10 segundos sin salirte de la carretera, será cuando empieces a apreciar las verdaderas maravillas que *Road Rash 3D* pone a tu alcance.

GEOGRÁFICAMENTE PERFECTO

Con un género tan trillado como es el de las carreras, lo que uno se pregunta en cuanto le interesa un juego es: «¿Cuántas pistas?» Pues todas. Un estado entero.

En *Road Rash 3D*, los motoristas se reúnen en bares de carretera para planear sus andanzas, entonarse un poco y venderse motos unos a otros. De hecho, esos bares de carretera son los menús del juego. Si entras en el modo Big Game, habrá diversos recorridos «cortos» entre los que escoger en cada nivel. Los moteros hablarán entre sí acerca de cada recorrido —en inglés, por desgracia—, informándote del nivel de tráfico que hay, los altibajos del terreno, la anchura de la carretera, la dificultad y, por supuesto, las apuestas. Si algo no te queda claro, puedes pulsar «Círculo» y aparecerá en pantalla un mapa de carreteras... ¡de toda California! ¡Las pistas del juego son las carreteras de todo el estado de California!

Al principio la cosa es sencillita: tramos de autopista con curvas muy abiertas o medias, poco tráfico y

1
2

[1] Si no dejas atrás a un policía, se pondrá en contacto con otro por radio... Y les encanta jugar al béisbol con tu cabeza (batean con las porras). [2] Eso, eso, toma impulso...

¡LAS PISTAS DEL JUEGO SON LAS CARRETERAS DE TODO EL ESTADO DE CALIFORNIA!









(1) Ese policía pretende detenerte... (2) ...¡Vamos, atízale fuerte en la cabeza...! (3) Grito de guerra, caballito y a por otro. ¡Aur, aur, auuuurrrr!

terreno bastante llano. Como se trata de autopistas, las escasas curvas problemáticas que encontrarás estarán bien señalizadas, habrá barreras de protección a ambos lados y muchos carriles por los que efectuar fintas y adelantamientos complicados.

Pero no siempre será así. Cuando te clasifiques entre los tres primeros puestos en los ocho recorridos que componen el primer nivel (puede que tengas que correr 10 veces en cada uno para conseguirlo) accederás al segundo: tramos de autopista en los que tomar desvíos; carreteras secundarias, comarcales, autovías, cruces, ensanchamientos, tramos en obras... Aquí el asunto se complica, ya que la mayoría de los recorridos transcurren por las zonas montañosas de California (Montañas Rocosas, Nevada, Coast Range) o las grandes depresiones (Gran Valle y El Valle de la Muerte).

Las curvas están inclinadas (por lo que no te queda más remedio que aprender a reducir sin perder tracción), las pistas son estrechas (saciarás tu hambre con «incesantes bocadillos de coche»), no hay barreras de protección (lo que significa que en los flancos de la carretera hay señales de tráfico, árboles, postes de teléfono, rocas), apenas encontrarás rectas (no ves los coches que vienen en sentido contrario hasta que los tienes encima), las cuestas arriba son muy empinadas y acaban de forma abrupta (dando lugar a saltos muy poco saludables), abundan los túneles que atraviesan montañas (la mayoría no iluminados)... Y no querrás que hablemos del tercer nivel, ¿verdad?

En *RR3D* encontrarás escenarios de película, todos reales y a tiempo-distancia real: la base nuclear de Sacramento, la ciudad de Los Ángeles, el árido Desierto de la Muerte por el que hicieron sus correrías *Thelma y Louis* o David Duchovny y Brad Pitt en *Kalifornia*... No hay un solo kilómetro de desperdicio.

El clima concuerda con los datos reales de los servicios geográficos estadounidenses: la zona norte hace gala de nubes, árboles perennes y una iluminación tenue; la gran depresión que atraviesa el estado goza de un clima y una vegetación tan mediterráneos como los del valle del Ebro; y en el Valle de la Muerte un cielo rojo como la sangre cubre rocas, montañas calcáreas, carreteras secundarias eternamente en obras (allí el asfalto se agrieta cada pocos años) y moteros que no le temen a nada... ¿Qué más se puede decir? Este juego es «climatológicamente superior».

CUANDO PUEDAS MANTENERTE MÁS DE 10 SEGUNDOS SIN SALIRTE DE LA CARRETERA APRECIARÁS LAS MARAVILLAS DE *RR3D.*

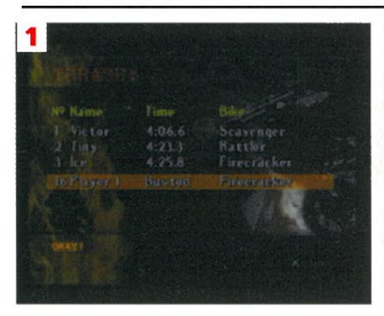
SIMULADOR DE LIBERTAD

Para los nostálgicos del centímetro cúbico, los kilómetros, los largos viajes y las experiencias al límite, *RR3D* es un CD que no tiene precio. No sólo están representadas en él todas las carreteras californianas, sino que además ¡puedes ir por las que te apetezca!

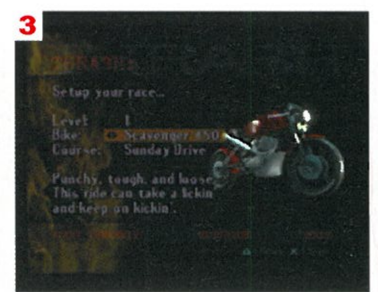
Desde el modo Time Trial puedes seleccionar un recorrido cualquiera y desviarte en el primer cruce que encuentres. Sí, aparecerá el maldito cartelito de «Wrong Way», pero desaparecerá en cuanto la CPU comprenda que estás teniendo una «experiencia Kit-Kat». Y, a partir de ese momento, ¡a vivir!

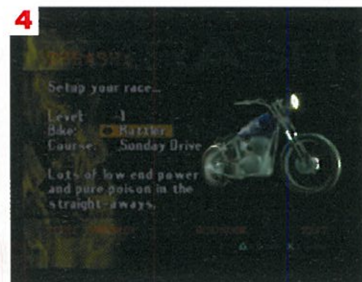
Es mejor que evites ciudades y pueblos, porque suele haber policías apostados en los cruces que no dudarán en perseguirte y molerte a palos con sus porras hasta hacerte parar. Utiliza la brújula que tienes justo bajo el cuentarrevoluciones para guiarte hacia el norte hasta lle-

¿TIENES LA MOTO A PUNTO?









(1) La tabla de clasificación: todos ganan algo de dinero en las apuestas excepto el último... ¡Anda, si eres tú! Paga o te molemos a palos. (2) DuMoto 500. Máxima maniobrabilidad. (3) Scavenger 450. Máxima bestialidad. (4) Ratter. Ideal para hacer caballitos kilométricos (pulsando repetidamente el acelerador). Puedes circular con la rueda delantera levantada... ¡y emplear los deportivos que vengan de frente como rampa de salto!

Road Rash 3-D

gar a las Montañas Rocosas. Una vez allí te será fácil relajarte, adelantar a los coches respetando las normas de la Dirección General de Tráfico, y si la policía te persigue al verte atropellar a una pobre chica que estaba haciendo gimnasia en la acera de un puente... acelera. Puedes aparcar en la puerta de algún bar de carretera, en los que suele haber cabinas de teléfono al más puro estilo *Expediente X* —«Hola Mulder, en este lugar están pasando cosas muy extrañas»—, pero no podrás llamar a tus amiguetes de Murcia para contarles que estás en California y que tienes una moto de 1.000 cc. La única forma de bajarte de la moto es estampándote contra un coche. Y volverás a montar inmediatamente después. Lástima.

ANTES DE IRNOS...

PSM ya tiene preparadas las mochilas: en cuanto puntuemos este juego nos largaremos en las Harley Davidson que nos hemos agenciado. ¡Rumbo a los altiplanos de Coast Range! Tenemos que meditar acerca de las puntuaciones que hemos otorgado a otros títulos...

Pero antes deberíamos añadir algunas cosillas:

● La variedad de los coches que forman parte del «tráfico» es increíble: camionetas, deportivos, Chevrolets descapotables...

● No hemos encontrado ni una gasolinera. No entendemos cómo puede habérseles pasado un solo detalle a los desarrolladores después de todo lo visto. Bueno, perdonados.

● Durante la carrera, además de tus 15 contrincantes, te enfrentas a los policías motorizados, que intentarán echarte de la carretera si te quedas el último.

● Hay cuatro tipos de motos y tres niveles diferentes. Un total de 12 cacharros (no hemos encontrado ninguna secreta, aunque sobra con las que hay). Puedes acceder a todas ellas desde el modo Time Trial.

● Cada tipo de moto corresponde a una facción diferente: cada una se caracteriza por una inteligencia artificial y un modo de conducir completamente distintos (y por una banda sonora propia, uno de los aspectos más cuidados del juego). Consejo: ¡ojo con los DeSades!

● El hecho de que los fondos en 2-D se rendericen en 3-D a medida que te acercas a ellos —véase reportaje en *PSM* 18— produce una sensación de realismo que no guarda comparación posible con ninguno de los juegos anteriores para PSX. Ni siquiera *GT*. Por eso, justamente, puede permitirse un cuentakilómetros junto al marcador de las revoluciones (y transcurre a tiempo-distancia reales, puedes jurarlo). Además, este nuevo sistema gráfico permite ver ante ti hasta más de un kilómetro de carretera, algo impensable en los títulos de carreras con que contábamos hasta ahora. ¡Y sin perder velocidad en ningún momento!

[1-2] Ahí estás tú, paseándote en tu moto tan ricamente, cuando se te atraviesa un utilitario de oficinista y lo último que recuerdas es tu trayecyoria elíptica antes de estamparte de cara contra el duro asfalto.



[1-3] El juego no sería lo que es sin sus salidas de tono. No se trata simplemente de saber conducir una moto como un profesional; además necesitas defenderte, atacar y robar armas mejor que nadie.

Alternativas...

Moto Racer	8/10	PSM13
Road Rash	6/10	PSM1





VEREDICTO

PlayStation Magazine 19

GRÁFICOS	Lo nunca visto en velocidad	10
ACCIÓN	Lo nunca visto en violencia	10
ADICTIVIDAD	Lo nunca visto en durabilidad	10

La única razón por la que no le hemos concedido la máxima puntuación es que no alcanza la perfección gráfica de *Gran Turismo*.



9 sobre 10



GITS **despega con una intro genial antes de que llegues a pulsar un solo botón. Uno de los robots Fuchikoma de la agencia se infiltra en una gran mansión (sin duda, el cuartel general de algún caco de película de James Bond) bajo el control virtual de una guapetona moza.**

Ghost In The Shell

¿Te acuerdas de la peli? Una confusa trama que enredaba lo paranormal con la alta tecnología, un grupito de «chicas Danone» y un típico final estilo manga. Seguro que el juego se acerca más a los cómics...

Este título está sembrado de nítida animación manga, pero ésta es la única conexión con la creación de Masamune Shirow, *Ghost In The Shell*. Programado por Exact —responsable de *Jumping Flash*, un juego injustamente infravalorado—, *GITS* es una especie de *Doom* que sustituye el tío cachas por una araña metálica. En lugar de deambular por el mundo sobre dos pies, tu bicho corre sobre ocho patas, y tanto le da hacerlo por una pared, un techo o un pasillo. La gravedad no es problema para él.

Esto significa que tus objetivos —nidos de ametralladoras, robots, soldados, botes explosivos, etc.— no necesitan estar ocultos tras un muro. Pueden esperarte en lo alto de un edificio o bajo un puente, razón que explica que tu Fuchikoma aparezca en las capturas adherido a las cimas de rascacielos por estos paisajes evocadores de *Jumping Flash*.

NO ESTÁ MAL ESO DE REPTAR HASTA UN CRUCE Y OBTENER UN BLANCO. LUEGO DOBLAS LA ESQUINA Y DISPARAS.

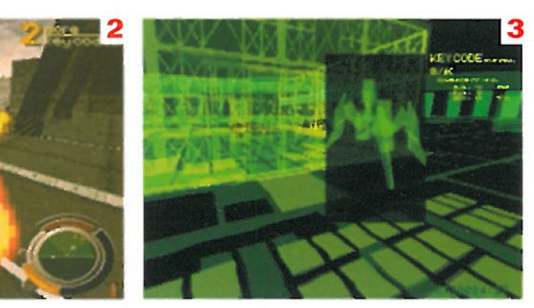


[1] Efecto de intensificación de la imagen en las alcantarillas. [2] Enemigo final nº 1: cuidado con ese láser, Paco. [3] Un apunte del lanzallamas.

Tu máquina —Fuchikoma— tiene un cañón a su entera disposición, así como un ilimitado número de misiles rastreadores con trabado automático. Si pulsas y liberas el botón de disparo, se activa el lanzador y se localiza cualquier blanco del área. Para lanzar una descarga de hasta seis misiles, sólo tienes que soltar el botón de disparo. No está nada mal eso de reptar hasta un cruce, activar el sistema y obtener blancos (incluso a través de muros sólidos). Entonces doblas un instante la esquina, sueltas la carga y regresas a tu refugio tan contento sin recibir un solo impacto. Ah, y los misiles también saben doblar esquinas. Este tipo de juego táctico y taimado es uno de los aspectos más nota-







[1] En las cloacas tropezarás con esta especie de araña larguirucha. A ella tampoco le gustas. [2] Acabas de recibir un impacto de un helicóptero enemigo. [3] Antes de cada misión verás una secuencia informativa en rayos X de color verde.





■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Exact
■ DISPONIBLE	Agosto	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D



Tras varios tiroteos y estallidos de asombrosa magnitud, un robot enemigo es atacado y destruido. Después, el Fuchikoma cruza a todo correr el edificio en llamas hasta una sala contigua en la que aguarda una chicuela y, bueno, la cosa se vuelve muy japonesa: el Fuchikoma se desintegra y la chica corta la comunicación.

ESTACIÓN DE ENTRENAMIENTO

Uno de los aspectos más innovadores de *Ghost In The Shell* son sus misiones de entrenamiento, que te enfrentan a una serie de ejercicios contrarreloj. El campo de práctica se divide en zonas y debes acertar un número concreto de blancos en cada una para acceder a la siguiente. Cuando pasas de una a otra, el reloj recupera unos segundos de más, como sucede en los juegos de carreras contrarreloj.
A medida que vas superando las seis zonas, se valora tu actuación desde E hasta A, y te adjudican una puntuación que figurará en una tabla de clasificación. También recibes una breve evaluación animada. Así que, si te hartas del juego principal, tus amigos y tú podréis optar por una competición en este modo.



Mira hacia la izquierda: ¡así es como *debería* ser!



Fatal. Vuelve a intentarlo, y hazlo mejor esta vez.



Los últimos blancos surgen de los flancos de los edificios.



¡Bien! Ya encabezo la tabla. No está mal, ¿eh?



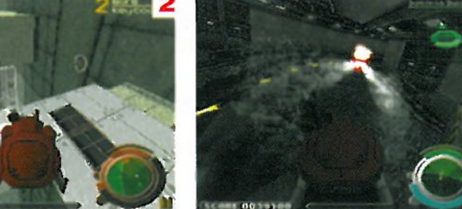
Los objetivos te devuelven los disparos. Mala cosa.

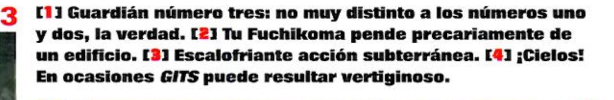


Captas la idea, ¿no?: objetivos, tiros, tiros, objetivos...









[1] Guardián número tres: no muy distinto a los números uno y dos, la verdad. [2] Tu Fuchikoma pende precariamente de un edificio. [3] Escalofriante acción subterránea. [4] ¡Cielos! En ocasiones *GITS* puede resultar vertiginoso.



bles del juego. Lástima que no haya más, la verdad.

GITS se divide en 12 misiones que incluyen tiroteos tácticos de corte *Doom*, misiones sencillas de búsqueda y destrucción, asesinatos contrarreloj y episodios de cacería. Pero toda misión culmina con un duelo contra el guardián de final de nivel.

La primera misión, por ejemplo, te exige que encuentres y destruyas tres blancos que contienen los códigos necesarios para acceder a un almacén central. Una vez dentro de éste, tendrás que librarte de un tanque robot descomunal. En la segunda misión debes atravesar un sistema subterráneo de cloacas, y acabas topando con un robot cuadrúpedo gigantesco. Y en la tercera misión localizas bombas temporizadas en un complejo industrial antes de acceder a un recinto con... Exacto, otro bicho mecánico. En fin.

Las misiones son variadas y, en general, interesantes, pero los enormes enemigos de final de nivel no lo son. Tienen buena pinta, están bien animados y todo eso, pero después de haber sudado para cumplir con tu deber, vienen estos robots monumentales y te vapulean tan tranquilos. O sea, vuelve a recorrer el nivel enterito, sólo por devolverle la visita al malo. Pues qué bien.

Todo esto fastidia y decepciona. ¿No podía Exact dejarnos acometer las misiones sin tener que sufrir la arcaica estructura de nivel/jefe final? Los guardianes de final de nivel no aportan nada a la experiencia de juego y lo dificultan hasta la frustración.

GITS no es una calamidad: numerosos jugadores perdonarán sus defectos cuando se maravillen ante el ingenio gráfico y se deleiten con el embriagador cóctel de disparos y explosiones. Es una pena que los programadores no se ciñesen al argumento original para proporcionarnos una dosis simple —y estupenda— de acción y tiros en 3-D.

Alternativas...

Doom	9/10	PSM1
Mech Warrior 2	9/10	PSM5
Final Doom	9/10	PSM2
Alien Trilogy	8/10	PSM1
Duke Nukem	8/10	PSM14
Epidemic	8/10	PSM7

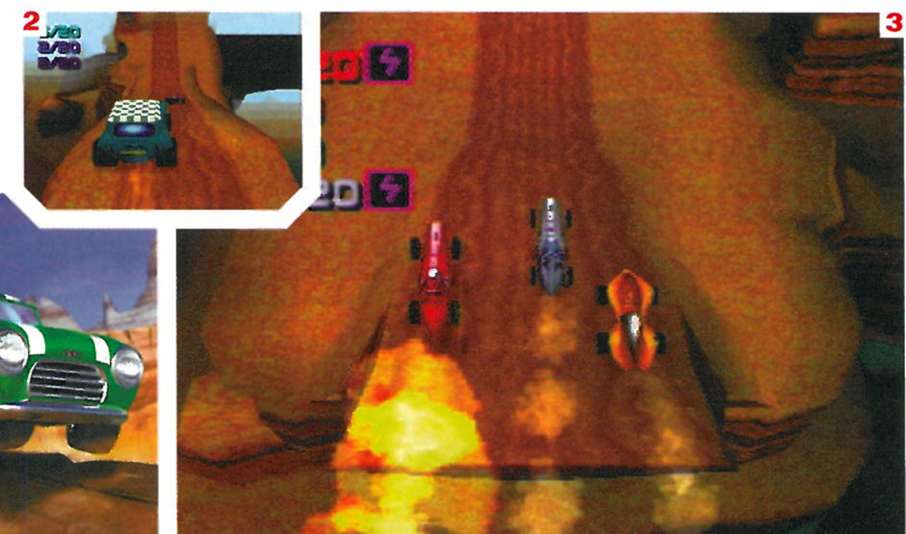
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Detallados e ingeniosos, pero algo monótonos	8
■ ACCIÓN	Insólita al principio, pero la estructura no es nada inspirada	7
■ ADICTIVIDAD	12 niveles, entorpecidos por jefes tediosos	5

Descendiente indudable de *Jumping Flash*, pero por desgracia sin su vivaracho esplendor. *Ghost In The Shell* es casi genial, pero sólo «casi».

7 sobre 10

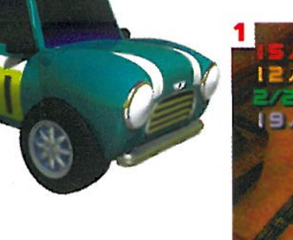
[1] No, eso no es el juego en sí. [2] ¿El Mini, señor? ¿Desea el señor un lindo techo verde a cuadros? [3] Cuando una serie de pilotos son agraciados con el símbolo de la arrancada relámpago, se desata un alboroto. [4] *Circuit Breakers* es la secuela de *Supersonic Racers*.





Circuit Breakers

Da vida a tus viejos cochecitos de Guisval en este súper adictivo juego de carreras cenital. No podemos dejar de jugar...









[1] El primero que llegue a 20 puntos se lleva el trofeo (puedes ajustar dicha cifra, pero no lo puedes ajustar a una sola carrera, claro). [2] El Mini verde da a conocer sus intenciones. Brutal. [3] El *power-up* del trucaje del profesor proporciona una velocidad espectacular.

Damas y caballeros, niños y niñas, en estas circunstancias nos incumbe hacer un anuncio formal: *Circuit Breakers* es EL JUEGO DE LOS CAMPEONES.

Por supuesto, no siempre fue así. Ha habido muchos juegos merecedores de tan inquebrantable devoción. Unos se prometen en el templo de *Tekken*, mientras que otros prefieren un juego algo más feroz: el festival de defunciones que es *Time Crisis* o quizá la sobrecarga de hemoglobina de *Resident Evil 2*. Opciones obvias, desde luego, pero bien merecidas. Así pues, ¿qué clase de juego podría equipararse a tan sagrados títulos? ¿Qué tal un descarado juego de carreras de minicoches repleto de neón, castillos arcanos, furia en la carretera y adrenalina a raudales?

ESTE DESCARADO JUEGO DE CARRERAS DE MINICOCHES HA LLEGADO COMO QUIEN NO QUIERE LA COSA Y HA AFERRADO POR EL PESCUEZO A LA REDACCIÓN.

A aquellos que hayan leído con atención las páginas de esta augusta revista desde sus inicios quizá les suene la encarnación original de *Circuit Breakers*. Se llamaba *Supersonic Racers* (por los programadores, Supersonic Software) y tomó prestados muchos elementos de *Micro Machines*. Sigue siendo un jueguecito imponente, pero, con la perspectiva del tiempo, quizá en *PSM* fuimos un poco generosos al otorgarle un ocho. Algunos circuitos están mal diseñados (demasiado estrechos o resbaladizos), y los coches se pasan de diminutos, pero lo cierto es que el modo multijugador supone diversión segura.

Sin embargo, en interés de la experimentación cientí-





■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Supersonic Software
■ DISPONIBLE	Julio	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.990 pesetas aprox.	■ GÉNERO	Carreras divertidas



[1] No te pegues demasiado al borde de esta pista. [2] El omnipresente circuito nevado es ancho e increíblemente fácil. [3] Las tortuosas pistas alpinas facilitan caídas espeluznantes. Y el hielo no es que ayude. [4] Conduce recto hacia tu rival para divertirte al máximo.

fica, Supersonic Software ha estado reflexionando al respecto durante un par de años y nos ha salido con *Circuit Breakers*. En el original podían jugar hasta ocho personas a la vez, siempre que contasen con los indispensables joypads y MultiTaps. La característica se ha visto reducida a la mitad, a la más manejable cifra de cuatro jugadores, y así es como *Circuit Breakers* se gana sin reservas el apelativo de EL JUEGO DE LOS CAMPEONES.

Sigue estas instrucciones para alcanzar el nirvana: dispón cuatro sillas (mejor blandas y cómodas) ante un gran televisor; dispón la consola y los periféricos de rigor donde corresponda; asegúrate de que la opción de frecuencia de acrobacias esté ajustada al máximo; juega con tus colegas a *Circuit Breakers*.

El objetivo de la carrera es dejar a tu(s) rival(es) debatiéndose al fondo de la pantalla mientras tú te alejas a todo trapo y ganas un punto. No obstante, hay medios más ruines para deshacerse del enemigo, a saber, recoger uno de los *power-ups* que aparecen de vez en cuando. Si eres sensato, te dirigirás en seguida al recuadro «EL PODER ES MÍO...», que contiene información más detallada sobre estas golosinas. La información es poder... Fíjate en la naturaleza variada de estos artículos de destrucción. Saber cómo utilizar bien el inventario reunido es toda una hazaña. No basta con dejar tras de ti una mancha de aceite o activar el vibrante campo de fuerza sin más. Hay un lugar y un momento para cada cosa. Cabe destacar que puedes recoger una plétora de artículos y escoger entre ellos empleando el botón derecho inferior del lomo, y ten la certeza de que estos extras son esenciales para convertirte en un piloto consumado.



Los circuitos varían. Algunos son cortos, sencillos y fáciles de abordar (suelen ser los más efectivos, desde luego), otros son largos, tortuosos y quizá demasiado complejos incluso para el más liberal de los paladares. Los últimos circuitos se recorren mejor en las partidas para un solo jugador, donde te



[1] Para ganar puntos, tienes que escapar bien lejos de tus rivales, por las buenas o... [2] Algunos circuitos presentan plataformas móviles que contribuyen al ambiente burlón. [3] Uno de los trucos convierte todos los coches en judías de colores. [4] Mono, pero conduce un Mini...

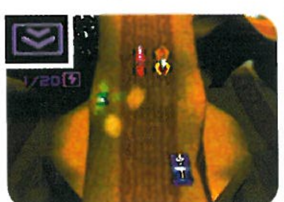


PlayTest

Circuit Breakers

EL PODER ES MÍO...

Al igual que *Micro Machines V3*, causa de piques similares, *Circuit Breakers* incluye una enorme serie de *power-ups* con los que fastidiar a tus rivales. Un breve consejo: usa el revoltijo en el puente, el trucaje en las rectas, la mancha de aceite en las curvas y los misiles cuando te sientas James Bond.



Renacuajo: disminuye tu coche y mira cómo deja atrás al resto. Te ayuda a ir un poco más rápido.

Giganto: te hace enorme un rato, pero puedes aplastar al resto como si fueran insectos.





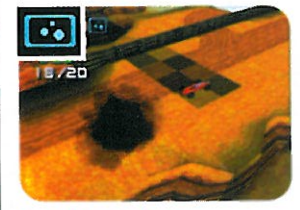
Campo de fuerza: vibra con violencia, desalojando a los coches que tengas al lado. Usar en puentes.

Arrancada relámpago: aléjate de los demás, pero ten cuidado en las curvas.





El revoltijo: suelta la masa y mira con regocijo cómo se ralentiza la carrera de los demás.



La niebla aceitosa: suéltala ante alguien y no verá tres en un burro.

Bola de fuego: abrasa a todos y te envía a zumbar a todo trapo. Úsalo con cuidado...



Mancha de aceite: un borrón de aceite que hace bailar a los que te siguen.

Misiles: cinco bolas de fuego que pueden enviar a la tumba a payasos desprevenidos.



El trucaje: el príncipe de los *power-ups* te regala una velocidad fantástica. Tope.

NO IMPORTA EN ABSOLUTO SI OPTAS POR UN MINI O UN COCHE TRUCADO. POR FUERZA TE QUEDAS CON LO QUE TE PARECE MEJOR.

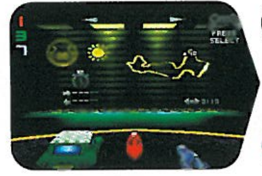
enfrentas a otros siete coches saltando entre curvas y haciendo uso del impacto para ganar esos metros de más. La victoria garantiza un intento en una nueva serie de pistas, donde los coches circulan a mayor velocidad y los pilotos tienen algo más de sesera.

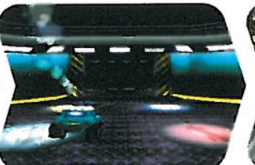
Circuit Breakers es divertido y bullicioso ejercicio para el amante solitario de la velocidad, pero su encanto reside en la indispensable opción multijugador, siendo cuatro el número óptimo de participantes. Expulsar a un rival de la pista a cañonazos, reducir tu coche a miniatura, pasar a toda pastilla entre el pelotón, dejar escapar una nociva nube negra para cegar a un adversario, saltar sobre el techo de alguien y aplastarlo, usar el campo de fuerza para remitir otros coches a una muerte prematura... Todos estos atroces métodos de victoria son mucho más satisfactorios si la víctima está sentada junto a ti.

Los automóviles difieren en forma y tamaño, pero todos se manejan igual, así que no importa en absoluto si optas por un mini o un coche trucado. Por fuerza te quedas con lo que te parece mejor, y los programadores han hecho un buen trabajo con el control del coche. El exceso de los circuitos también garantiza exploración. Nos gusta la simplicidad de la pista del cañón y aborrecemos las travesuras submarinas. Disfrutamos con la nieve y el asfalto, pero ponemos los ojos en blanco cuando alguien sugiere un viaje en lancha por Venecia. Es cosa de gustos, nada más.

EL JUEGO DE LOS CAMPEONES será, con diferencia, el deporte de oficina más popular del año. Preferimos *Circuit Breakers* a *Micro Machines V3*, y desde luego es una mejora sobre *Supersonic Racers*. Por la redacción se deja oír «¡Venga, una partidita más!» a las tantas de la noche. Así que, *CB*, aquí tienes nueve puntos por tu descaro y tu endiablado encanto.









Hay un enorme abanico de circuitos, y cada uno representa un desafío distinto. Antes de la carrera, salta sobre una base para elegir tu vehículo favorito.







[1] Éste es EL JUEGO DE LOS CAMPEONES, y debes competir con tres colegas. [2] Acelera por llameantes templos de piedra. Vamos allá.

Alternativas...

Micro Machines V3	8/10	PSM4
Supersonic Racers	8/10	PSM1

VEREDICTO

GRÁFICOS	Esmerados, tipo dibujos animados. Van como una seda	8
ACCIÓN	Emocionante, adictiva, absorbente y muy divertida	9
ADICTIVIDAD	Muy alta con tres amigos contra los que correr	9

Genial con cuatro jugadores. Es una competición elaborada, adictiva e ingeniosa, con algunas de las mejores acrobacias conocidas por el hombre.

9 sobre 10



EDITOR	Sony	FABRICANTE	Kronos
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D



Las secuencias de vídeo de *Cardinal Syn* contradicen toda una tradición del *beat 'em up* medieval dispensando armaduras, espadas, castillos, labriegos y esto... probablemente magos. No podemos mencionar de dónde proviene esta secuencia, pero llegamos a ella en tan sólo una hora.

Cardinal Syn

Adictos al fragor del metal, ¡alegraos! Grandes hachas. Enormes espadas afiladas. Montones de armas y más cascos que... Bueno, se capta la idea, ¿no? ¡Que empiece el combate!

PlayStation Magazine
En el CD

Chicas semidesnudas que se dedican a abofetear señores. Lunáticos danzarines con falda plisada y un sonido metálico rasgando miembros a destajo. Suena a fiesta popular en Glasgow, pero no, es *Cardinal Syn*: un juego de cortes, tajos y, en ocasiones, patadas, que no está ambientado en un pub escocés, pero que bien podría estarlo.

La historia es larga e implica enredos de clanes, grandes espadas, sabios y algo de magia. ¿Características? Nada que no hayamos visto antes: gráficos en 3-D, armas, una razonable variedad de movimientos, unos cuantos personajes y un montón de horrores. No contiene grandes sorpresas; poco se distingue de los juegos de puñetazos, puñaladas, puntapiés y sablazos que inundan el mercado en la actualidad.

El único golpe de efecto de *Cardinal Syn* es su escenario interactivo. Ofrenda carretas de carbón móviles, fosos ardientes, pinchos y dardos (emponzoñados, no cabe duda), y todo ello para uso táctico. La cosa funciona: en vez de ir por ahí embistiendo con la espada todo el rato, puedes sorprender a tu adversario empujándolo a una sima de lava hirviendo. También encontrarás cajas llenas de *power-ups*, como la fuerza extra. En cuanto a los gráficos, digamos que el juego cumple, pero no es ninguna maravilla. Los fondos son de un tétrico apropiado y evocan un cálido mundo de hogueras y potros de tortura. Los ocho personajes más los dos jefes, sin embargo, no quitan el hipo. Algunos, como Plague, resultan tan amenazadores como un abuelito blandiendo un bolso de señora; McKrieg, pelo en pecho, viste una línea sencilla pero elegante, con sus calzoncillos en cuero de piel natural; Mongoro aturde a sus enemigos a base de una estricta dieta de habichuelas flatulentas y Heckler es un tierno arlequín. ¿Son divertidos como personajes? Pse, bueno. ¿Con pinta de temibles y duros? Mucho nos tememos que no.



1



2



3 4

[1] La señora de las mallas rojas es la mala de la película. [2-4] Si la jugabilidad de *Cardinal Syn* fuese tan variada como sus escenarios...



El último jefe adquiere la forma de un dragón volador. Tiene alas y una cola muy larga, y arroja fuego por la boca, pero tanta parafernalia no le sirve de gran cosa.







Los luchadores cuentan con su habitual surtido de movimientos, pero la mayoría de ellos sólo consisten en cortar y rebanar. Nosotros conseguimos aniquilar a los ocho personajes, más al luchador extra, Redemptor, y a la mala principal de la película, la mismísima Syn, básicamente con sólo dos movimientos. El dragón final sólo requirió una buena estocada en la tripa, seguido de un continuo «a que no me pillas» hasta que se agotó el tiempo. Durante el combate para dos jugadores, quedó patente que el juego favorece los movimientos de escisión, que resultan muy fáciles de realizar, en detrimento de una oferta más elaborada.

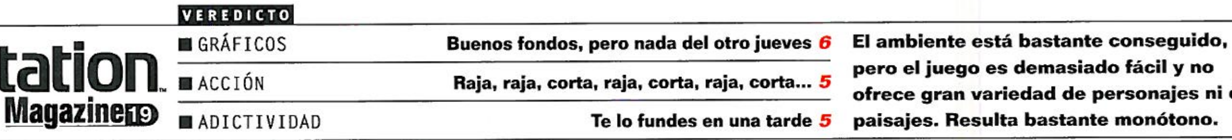
Cardinal Syn ofrece más posibilidades de escaque que de pelea. Esto juega más bien a su favor, y lo mismo puede decirse de sus innovadores *power-ups* y de su escenario interactivo. Lo que ocurre es que eso no basta. Con *Tekken 2* en Platinum y *Tekken 3* a punto de salir, a *Cardinal Syn* no le espera un futuro muy prometedor, que digamos.

Alternativas..

Tekken 2	10/10	PSM1
Tobal No 1	8/10	PSM4
Bushido Blade	8/10	PSM14



PlayStation Magazine 19



VEREDICTO

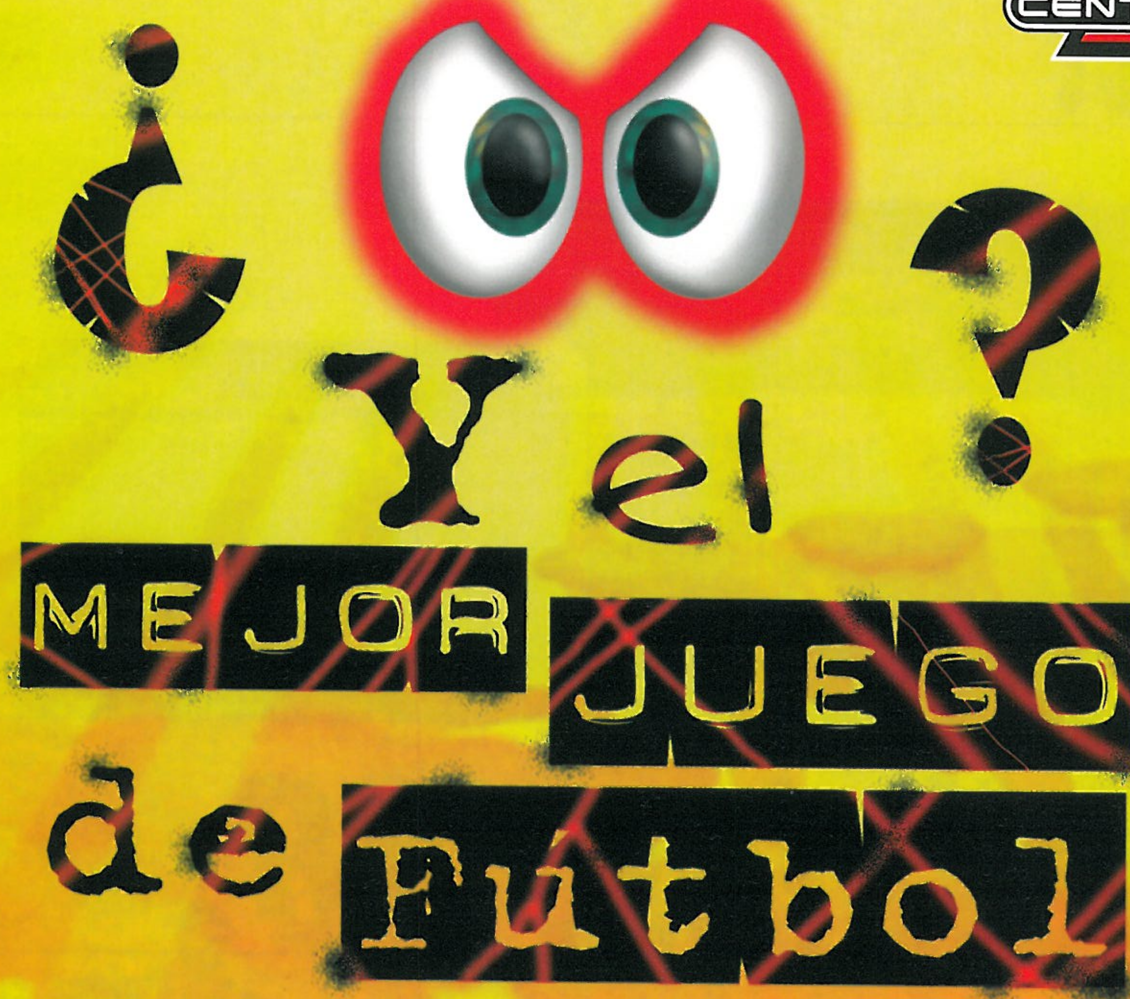
GRÁFICOS	Buenos fondos, pero nada del otro jueves	6
ACCIÓN	Raja, raja, corta, raja, corta, raja, corta...	5
ADICTIVIDAD	Te lo fundes en una tarde	5

El ambiente está bastante conseguido, pero el juego es demasiado fácil y no ofrece gran variedad de personajes ni de paisajes. Resulta bastante monótono.



6 sobre 10

















12.490



5.495



7.490



[1] Los jugadores son inmeeeensos. [2] La diana de disparo te permitirá apuntar antes de chutar. Quizás te roben la cartera en el intento. [3] Más británico, imposible.



Mundiales: 98

El que conocíamos como *Mundial '98* se estrena en plural, con dos puntos y con licencia de la selección inglesa.

¿Hemos dicho ya que está basado en la selección inglesa?



El uso en videojuegos de las licencias oficiales de la FIFA y del Mundial de Francia es derecho exclusivo de Electronic Arts, así que el resto de los desarrolladores deben ingeniárselas de mil modos distintos para lanzar al mercado su particular visión del acontecimiento deportivo del año. Bajo esta premisa aparece este curioso producto creado por Z-Axis. Pero nos vemos obligados a recordar de dónde procede y hacia dónde se dirige este CD.

Mundiales: 98 recibe el título de *Three Lions* en su país de origen (Inglaterra) en claro homenaje al escudo de la selección de Shearer, Beckham y compañía. No se trata de un simple detalle: si eres aficionado al fútbol, no tendrás más que echar un vistazo a la cara de los jugadores de la selección inglesa y observar asombrado cómo se asemejan a sus homónimos reales. Ello se debe a que cada uno de sus rostros se ha digitalizado e incorporado a los gráficos del juego.

Y lo cierto es que sólo los jugadores británicos poseen sus nombres auténticos. El resto del planeta se ha tenido que conformar con denominaciones ridículamente parecidas a las originales (no siempre reconocibles a primera vista). Suponemos que el objetivo de *Mundiales: 98* consiste en exaltar los ánimos patriotas de los hinchas ingleses. En cualquier caso, sus características podrían conducirnos con facilidad a considerar *Mundiales: 98* un juego local y localista. Sin embargo, ¿No puntuamos con imparcialidad juegos basados en deportes minoritarios en la geografía ibérica, como el rugby, el fútbol americano o el hockey? ¿El fútbol no es fútbol, se mire por donde se mire? Y, sobre todo, ¿aporta *Mundiales: 98* algo nuevo al deporte rey en versión PlayStation?

Pues, sí: *Mundiales: 98* aporta elementos nuevos al género. Los creadores de este título han incluido novedades suficientes (en el apartado gráfico y en el desa-

LOS CÁNTICOS DE LOS ESPECTADORES SUENAN MÁS ALTO Y OIREMOS LAS VOCES DEL ÁRBITRO Y LOS JUGADORES.

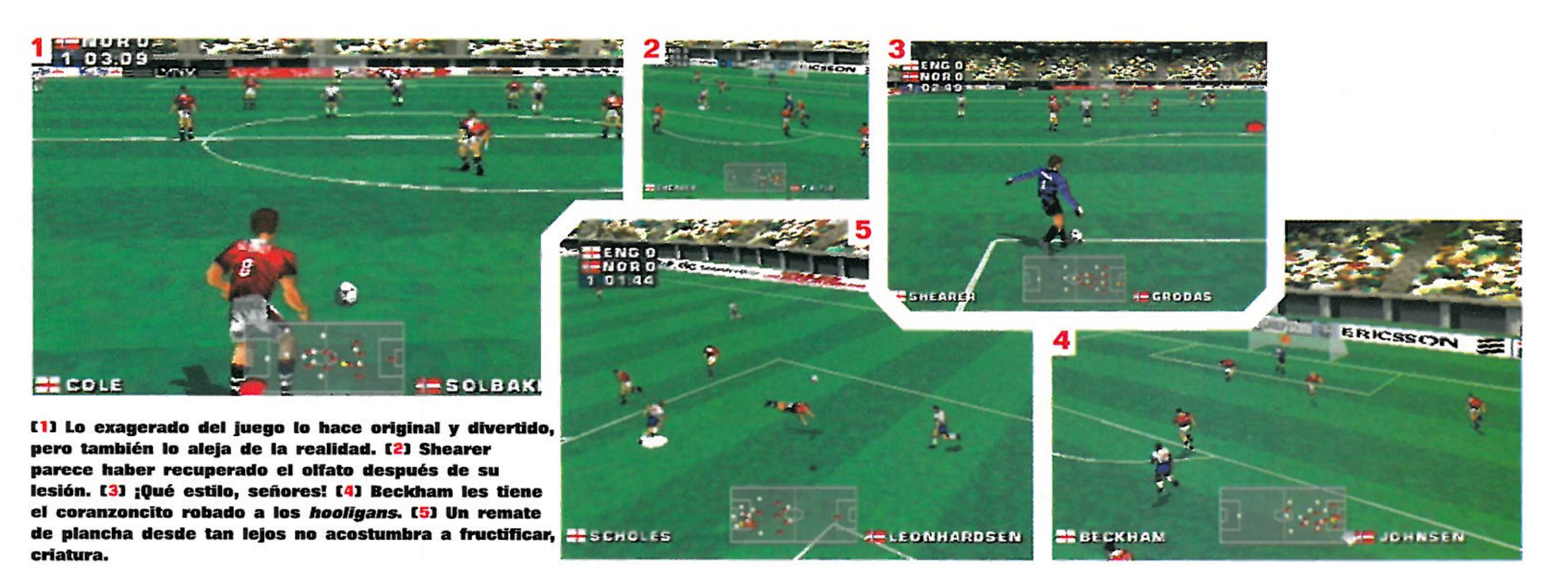


«Noticia de última hora: un ataque de samba múltiple ha inhabilitado a los jugadores brasileños en la gran final.»





■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Z-Axis**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de fútbol**



[1] Lo exagerado del juego lo hace original y divertido, pero también lo aleja de la realidad. [2] Shearer parece haber recuperado el olfato después de su lesión. [3] ¡Qué estilo, señores! [4] Beckham les tiene el coranzoncito robado a los *hooligans*. [5] Un remate de plancha desde tan lejos no acostumbra a fructificar, criatura.

rrollo) y adaptaciones necesarias (voces y menús en castellano) para desembarcar sin mayores problemas en países como el nuestro.

En cuanto inicies *Mundiales: 98* experimentarás una extraña sensación. No te asustes: eso que ves no son las imágenes oníricas resultantes de una mala digestión, y tampoco son producto de un trabajo técnico deplorable. Los gráficos en este título son sólo «distintos» a los que estábamos acostumbrados.

Su tamaño es realmente gigantesco. Cualquier parecido con los estilizados pero diminutos gráficos de la saga *FIFA* o de *ISS Pro*, o con los impersonales diseños de *Actua Soccer* es pura coincidencia. De hecho, si de algo pecan estos gráficos es de desproporción exagerada, y nos resistimos a creer que se deba a una inspiración artística de tintes picassianos.

Esta desmesura rompe moldes. No los rompe bien, pero los rompe. Desde luego, los gráficos no son muy realistas, y el exceso de polígonos ralentiza el juego por momentos. Pero, aun así, los riesgos son siempre admirables, y que nos cuelguen si Z-Axis no se ha arriesgado. Incluso se ha acordado de las botas blancas de Alfonso (alias... ¿Fonsero?).

¿Sonido? Olvídate de los comentarios de locutores célebres. *Mundiales: 98* se encarga de enclavarte en la acción de otra manera. En primer lugar, la voz del comentarista no existe: borrada del mapa por completo, oiga. En segundo lugar, se concede un mayor protagonismo a los espectadores, y sus cánticos y vítores suenan más alto y en castellano. Y, en tercer y último lugar, oiremos las voces de los jugadores y del árbitro, que se expresan en nuestro idioma.

Por supuesto, la acción no radica en otra cosa que en colar más goles en portería que el equipo contrario, pero se han agregado ciertas posibilidades que no está de más mencionar.

Para empezar, ¡puedes provocar faltas! Pulsas L2 mientras defiendes y automáticamente tu jugador descarga un codazo a lo Romario. Por desgracia, se lleva una tarjeta de recuerdo... Los pases se diversifican mediante combos, pero lo más innovador lo encontrarás cuando encares la portería dispuesto a batir al guardameta contrario: Z-Axis ha renunciado por completo al sistema de chute *aftertouch* (después de tocar) que reina en todos los simuladores de fútbol (consiste en dirigir el balón después de ejecutar el chute). En *Mundiales: 98* apuntas antes de disparar mediante una diana dirigible colocada entre los tres palos. Con este sistema se pretende dotar al juego de mayor realismo. Lástima que muchas oportunidades se vean desbaratadas por un defensa del equipo contrario mientras intentas dirigir la dichosa diana.

La acción es, en general, fluida, pero en ocasiones pueden formarse auténticas melés de fornidos futbolistas por culpa de desajustes en el ritmo de la reproducción. Comprobarás alguna que otra ralentización de las animaciones para que admires sus excelencias, así que tómatelo con calma.

Mundiales: 98 es un juego correcto. De acuerdo, no pasará a los anales de la historia del software de entretenimiento como miembro de la flor y nata del género. Aun así, la tentativa de insertar novedades en el fútbol de consola lo honra. Por otra parte, los partidos son entretenidos, pese a no pisarle los talones a juegos de la talla de *ISS Pro*, ciertos *FIFA* y el segundo *Actua*. Un juego circunscrito a territorios británicos, con aires de internacionalismo, cargado de propuestas pero limitado en casi todas ellas.

Alternativas...

ISS Pro	9/10	PSM6
Actua Soccer 2	9/10	PSM13
Copa del Mundo Fr. '98	9/10	PSM18
adidas Power Soccer 2	8/10	PSM15





[1] El Mundial es la única competición posible. Esto reduce las horas de juego... [2] ¿Ha abandonado la televisión Txumari Alfaro para triunfar en el mundo del fútbol?

VEREDICTO

PlayStation Magazine 19

■ GRÁFICOS	**Demasiado exuberantes y desproporcionados**	6
■ ACCIÓN	**Uno de sus puntos fuertes, pese a alguna ralentización**	8
■ ADICTIVIDAD	**Mejor con dos jugadores. Necesita más opciones**	9

La apuesta de Z-Axis, aunque con errores, es inteligente y, sobre todo, audaz. Habrá que esperar nuevos intentos.

7 sobre10







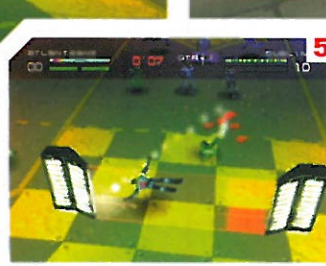
EDITOR	NewSoftware Center	FABRICANTE	Rage
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Deporte futurista











[1] Puedes darle pelotazos al contrario, pero sólo una o dos veces por partido. [2] Los goles valen uno, tres o cinco puntos, en función del lugar desde el que lanzas el «balón». [3, 4] ¡Venga, adentro! Cuela el balón usando L2 y R2. [5] La pelota dibuja una bonita estela en el aire.

Dead Ball Zone

En el futuro nunca se pide perdón... Ni siquiera después de darle un cabezazo al contrario en este juego de fútbol de nueva era.

Te acuerdas de *Speedball* para Amiga? Era un deporte futurista que parecía combinar los métodos del fútbol con el forcejeo del respetable cuando intenta arrebatar un taxi a su prójimo después de un concierto. Está claro que a los creadores de *Dead Ball Zone* les gustó la mezcla. Después de *Riot*, nos encontramos ante la última tentativa de actualizar el clásico de Bitmap Brothers a los 32 bits, con jugadores poligonales y perspectiva en 3-D.

Como cabría esperar, las reglas son de una simplicidad pasmosa. Hazte con la pelota de acero incandescente, ponla en juego con tu equipo de ocho jugadores y métela en la portería enemiga que hay en el lado contrario. Aquí no hay penalti que valga, así que puedes machacar a la oposición a pelotazo limpio e incluso patear sus centrales reproductoras mediante movimientos especiales de *beat 'em up*.

El ritmo de *DBZ* es absolutamente frenético. Los controles son mínimos y marcar resulta facilísimo. Si sabes utilizar bien el turbo en la diminuta área de juego, puedes introducir el «balón» en la red, perdón, en el palpitante campo magnético, a los pocos segundos de juego. La pelota se mueve a tal velocidad que puedes perpetrar golpes espectaculares del estilo «portero, ni siquiera la has visto, cazurrín».

Sin embargo, *DBZ* carece de elementos imprescindibles (probablemente debido a su intención de igualar la simplicidad de *Speedball*) para ofrecer una gran profundidad. Los tantos no entrañan táctica alguna, ni tampoco oportunidad para esas demostraciones que le hacen sentir a uno merecedor de los puntos que gana. Esto no importa mucho cuando no paras de meter goles, pero cuando el contrario hace lo mismo, resulta frustrante. Todos los partidos se desarrollan de acuerdo con una repetitiva secuencia de chuta y marca, lejos de los reñidos encuentros característicos de los mejores juegos de fútbol o baloncesto. Las armas y las áreas del campo que desvían el curso de la pelota parecen ideados con el único objetivo de persuadirnos de que las cosas son más complicadas de lo que parecen.





[1] Ataja a su lanzador estrella. [2] La tira de opciones de equipo y gestión.

En cuanto a golpes de efecto y toques futuristas, *DBZ* cuenta con cantidad de puntos positivos, y, bueno, el aspecto cromado del equipo confiere al conjunto un tono distinto del clásico hockey sobre hielo. Pero como «*Speedball* en 3-D» en funciones no desempeña su papel con la suficiente sutileza como para igualar al clásico de 16 bits, ni a las mejores muestras de simuladores deportivos para PlayStation. En resumen: no es el fútbol del mañana, aunque resulta entretenido.





VEREDICTO

GRÁFICOS	Tan rápidos y efectivos que se pasan	6
ACCIÓN	En paños menores	7
ADICTIVIDAD	Opciones de torneo y dos jugadores	6

Un juego de deportes del futuro bastante decente y jugable; pero no esperes nada capaz de igualar las lindezas de *Actua Soccer* ni las grandezas de un encuentro en *Total NBA*.



Dual Shock.
Siente el poder en tus manos.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono

902 102 102

www.playstation-europe.com

Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

World League Soccer

Si eliminamos el glamour, la típica canción famosa de la intro y la mágica licencia, ¿qué nos queda? Pues un buen juego de fútbol, la verdad...







[1] Los detalles cuentan en *World League Soccer*. Mira esa sombra proyectada desde la izquierda. [2] Un chute aéreo y un botón de pausa. Qué felicidad... [3] ¿Cuánto debió pagar Mitsubishi por esos anuncios? [4] ¡Chutaaa! [5] ¡Y la para! Maldición...

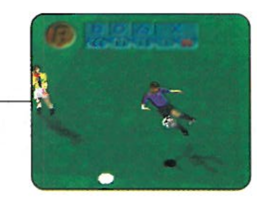
Hay dos clases de juegos de fútbol. Uno corresponde al elegante y espectacular, que carece de la auténtica esencia del fútbol, pero que impresiona por su presentación y dinamismo. Los juegos *FIFA* siempre han sido un poco así, y es algo que también podría imputarse a *Mundiales: 98* (analizado en este mismo número).

En segundo lugar tenemos los juegos de fútbol para el aficionado auténtico. Nos referimos a una estructura repleta de opciones de las proporciones de *Football Manager*. Hablamos de un modo de proceder en el campo en el que un hábil y rápido movimiento es tan importante como un pase, y en el que un balón directo que rompe la defensa es tan bonito como una volea desde fuera del área. *ISS Pro* y *Actua Soccer* representan esta mitad de la comunidad futbolística, y puede que ahora, en menor grado, se les haya unido *World League Soccer*.

Es todo un desafío batir a los dos clásicos mencionados, pero *WLS* lo intenta. Cuando empiezas a correr con el esférico, los rivales saltan con los pies por delante, lo que fomenta un juego de pases, una buena opción. La superficie reacciona de un modo distinto cada vez (lenta con barro, rápida con lluvia), pero el pase es seco y preciso, escogiendo con inteligencia a los jugadores que tienes frente a ti y asegurándose de que disponen de espacio suficiente para girarse y continuar el ataque.

ENCONTRARÁS TODO LO QUE ENGRANDECE UN JUEGO DE FÚTBOL: EL UNO-DOS, EL PASE AL PRIMER TOQUE...

Sí, los controles son sin duda lo más logrado del juego. Están tan bien pensados y son tan asequibles que los partidos no tardan en convertirse en batallas de pericia, más que de suerte. Encontrarás todo lo que engrandece un juego de fútbol: el uno-dos, el pase corto por encima de un jugador contrario, el chute directo, el pase al primer toque y, lo mejor de todo, la entrada en plancha con la que despejas el balón, como las que demuestran cada semana los defensas de la Liga de las Estrellas. **Y, cuando la pelota está en el aire, hay cantidad de acciones extra: tijeretas, cabezazos picados, semivoleas...** *WLS* contiene todos los elementos que, aplicados como es debido, hacen que corras por el comedor brazos en alto alabando a grito pelado las virtudes del deporte rey.



Pero debes esforzarte, y mucho, si quieres tu recompensa. Al contrario que, digamos, *Mundiales: 98*, *WLS* no te permite una comodidad inmediata. No puedes realizar nada que se parezca a una tijereta en tu primer partido. El juego no está confeccionado así. En lugar de eso, necesitas perseverar, acostumbrarte a los controles y al curioso modo en que fluye el juego. Tendrás que empezar con lo elemental: avanzar, pasar y correr, mover el balón y, al final, con la habilidad y diligencia necesarias, enviarlo al fondo de la red. En cierto sentido, esto torna el juego más realista (y más satisfactorio) cuando contra-

Alternativas...

ISS Pro	9/10	PSM8
Actua Soccer 2	9/10	PSM13
Mundiales: 98	7/10	PSM19
FIFA: RAM '98	8/10	PSM14
Olympic Soccer	7/10	PSM1

PlayStation Magazine 19

VEREDICTO

GRÁFICOS	Pulcros y vigorosos, excelente captura de movimientos	7
ACCIÓN	Divertida y adecuada, con poca repetición	8
ADICTIVIDAD	Difícil, curva de aprendizaje casi perfecta	8

***WLS* recrea el fútbol de un modo sobrio, cuando no artesanal. Nada de fulgores o licencias, sólo el asunto en cuestión.**



sobre 10





■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Silicon Dreams**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de fútbol**



Crisis para el Lazio, que pierde 1-0 contra el «potente» Washington. Es hora de avanzar a terreno contrario [1, 2], poner una filigrana en juego [3] y seguramente fallar un gol cantado [4]. Típico.

atacas, marcas y defiendes heroicamente esa ventaja de 1-0. Desde luego, *WLS* no es un título con el que ponerse a jugar en seguida, pero aunque carece del fulgor de *FIFA*, presume de un realismo simpático y genuino. Es un juego difícil —contra los mejores equipos, *dificilísimo*—, pero a medida que aumenten tus habilidades, te deleitarás con la gloria de una ajustada victoria a domicilio por 2-1. **Es muy divertido jugar a fútbol *de verdad* para variar, en lugar de ver quién puede colar un gol con efecto tras una incursión en diagonal en el área** y de acabar partidos con 5-5.

WLS no es perfecto. De hecho, a veces es bastante quisquilloso. Como en el hecho de que no puedas moverte de lado a lado cuando esprintas. Será para que la gente no se pase haciendo regates, pero habría estado bien contar con esa opción. Además, los defensas —no importa de dónde sean— son un pelín demasiado buenos a la hora de entrar y robarte el balón: empiezas a irritarte cuando no te atreves a llevar el balón más allá de cierto punto.

Pero, al igual que *Olympic Soccer* de Silicon Dreams, *WLS* funciona lo bastante bien (a menudo es excelente) como para superar esos problemas, y, como guinda, los comentarios rara vez se repiten (son en inglés, pero al menos no parecen un disco-rayado-en-inglés; los menús, en cambio, están en castellano). Es humilde, desde luego, y carece de relumbrón o de una licencia que le dé aliento (ni siquiera muestra nombres de jugadores reales, sino que les cambia alguna letra). Pero tiene de sobra para satisfacer a los apasionados del fútbol que buscan algo con más sustancia y desafío.





[1, 2] Ventisca para el decisivo partido entre la Juventus y el Washington. Un colorido festival de muslos rosados y balones color naranja...

TOP SECRET

Este mes nos tornamos vehementes con los mejores trucos sobre el último juego de lucha de Virgin: *Masters Of Teräs Käsi*.

CLAVES

Ar	Arriba
Ab	Abajo
I	Izquierda
D	Derecha
O	Círculo
X	Cruz
C	Cuadrado
T	Triángulo
O-X	Pulsar O, y luego X
O+X	Pulsar los dos a la vez
Ab/Atrás	Pulsar los dos a la vez en la cruceta

MASTERS OF TERÄS KÄSI

Los juegos sobre *La guerra de las galaxias* cuentan con una historia algo patética en PlayStation; por eso nos sorprendió mucho comprobar que el esperado *beat 'em up Masters Of Teräs Käsi* era bastante bueno. Para ayudarte con uno de los juegos de lucha más difíciles del momento hemos recopilado una lista de los mejores movimientos de los personajes principales.

Boba Fett

Combinaciones sin armas

C-O	**Puñetazo rápido**
C-T	**Uno/dos puñetazos**
C-T-C	**Uno/dos puñetazos más golpe hacia arriba**
C-T-T	**Uno/dos puñetazos más golpe de revés**
Ab-Ab/Atrás-Atrás-T	**Doble gope de revés**
Ab-Ab/Atrás-Atrás-T-T	**Triple golpe de revés**
Atrás-Ab/Atrás-Ab-Ab/Adelante-Adelante-C	**Lanzallamas**
Adelante-Ab/Adelante-Ab-Ab/Atrás-Atrás-C	**Descarga de cohetes (barra de potencia super gold)**
T-X	**Uno/dos combo 1-1**
T-X-C	**Uno/dos combo 1-2**
T-X-C-C-T	**Uno/dos combo 1-3**
T-X-C-C-T-X	**Uno/dos combo 1-4**
T-X-C-C-T-X-O	**Uno/dos combo 1-5**
T-X-C-C-T-T-C	**Uno/dos combo 2-1**
T-X-C-C-T-T-C-T	**Uno/dos combo 2-2**
T-X-C-C-T-T-C-T-T-X	**Uno/dos combo 2-3**

Han Solo (y Stormtrooper)

Combinaciones sin armas

X-T	Combo 1-1
X-T-C	Combo 1-2
X-T-C-T	Combo 1-3
X-T-C-T-C	Combo 1-4
X-T-C-T-C-T	Combo 1-5
X-T-C-T-C-T-T-X	Combo 1-6
X-T-C-T-C-T-T-X-T	Combo 1-7
X-T-C-T-C-X	Combo 2-1
X-T-C-T-C-X-C	Combo 2-2
X-T-C-T-C-X-C-T	Combo 2-3
X-T-C-T-C-X-C-T-C	Combo 2-4

Combinaciones con armas

X+O	**Patadas rápidas**
Atrás-Adelante-Atrás-T	**Corriente trazante rápida (barra de potencia super gold)**
Atrás-Adelante-Atrás-T-T	**Corriente trazante rápida (barra de potencia super gold)**
Atrás-Adelante-Atrás-T-T-T-T-T	**Corriente trazante rápida (barra de potencia super gold)**
Atrás-Adelante-Atrás-T-T-T-T-T-T	**Corriente trazante rápida (barra de potencia super gold)**
Ab-Ab/Adelante-Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-T	**Atracción malévola**
Ab-Ab/Adelante-Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-T-T	**Atracción malévola**
Ab-Ab/Adelante-Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-T-T-T	**Atracción malévola (una barra de potencia)**
Ab-Ab/Adelante-Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-T-T-T-T	**Atracción malévola (dos barras de potencia)**
Ab-Ab/Adelante-Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-C-C-C-C-C	**Atracción malévola (barra de potenc súper oro)**

Chewbacca

Combinaciones sin armas

C+T	**Doble golpe lateral**
Adelante-Adelante-T-T	**Bofetón a una mano estilo Wookie**
Ab-Adelante-Adelante-T-T	**Súper bofetón a mano al estilo Wookie (cuatro barras de potencia)**
C-T-T	**Doble golpe lateral más golp arriba a dos manos**
C-T-Ab-T	**Doble golpe lateral más súper go hacia arriba a dos manos (una barra de potencia)**
Adelante-C-T-T	**Combo 1-1**
Adelante-C-T-T-C	**Combo 1-2**
Adelante-C-T-T-C-T	**Combo 1-3**
Adelante-C-T-T-C-T-T-C	**Combo 2-1**
Adelante-C-T-T-C-T-C	**Combo 2-2**
Adelante-C-T-T-C-T-C-T	**Combo 2-3**

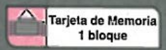


¿45 SEGUNDOS?

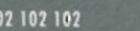
Esto está chupao. A ver por dónde tiro. Si voy por aquí llego aquí. Si voy por aquí llego aquí. Gira. ¡Huy! ¡Si estoy boca abajo! ¡Que se me llena de sangre la cabeza! ¡Puag! Be encuentro bal... Y todo por esa guarrería de plátano. Salta hacia abaaaaaajoooooo y hacia arriiiiiiiibaaaaaa. Buf. Pa habernos MATAO. No sé por qué me parece que estoy yendo en círculos que estoy yendo en círculos que estoy yendo en círculos. Echa el freno, Madaleno. Si fuera por este camino... pasando por esa zona de pinchos..¡Hecho! Ahora no hagas el tonto. CONCENTRACIÓN. ¿Pero qué demonios es esto? ¡Un desnivel! Buf, por los pelos. Un poco más y me caigoooooooo

PIÉNSATELO.
KULA WORLD









Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation

Todo el PODER en tus MANOS

www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).













Princesa Leia

Combinaciones con armas

Adelante-Ab-X **Patada con pirueta aérea**

C-O **Golpe de lado con vara izquierda-derecha**

C-O-O **Golpe de lado con vara izquierda-derecha más golpe de revés**

C-O-Atrás-O **Golpe de lado con vara izquierda-derecha más súper golpe de revés (una barra)**

Adelante-Adelante-O-O **Doble estocada con vara**

Atrás-Adelante-Adelante-O-O**Doble súper estocada con vara (dos barras de potencia)**

Adelante-Adelante-T **Doble golpe bajo con vara**

Adelante-O-T o Adelante+O-T **Doble golpe vertical con vara**

Atrás-Adelante-O-T **Doble súper golpe vertical con vara (una barra de potencia)**

O-C	**Combo 1-1**
O-C-X	**Combo 1-2**
O-C-X-X-O	**Combo 1-3**
O-C-X-X-O-X-O	**Combo 2-1**
O-C-X-X-O-X-O-T	**Combo 2-2**
O-C-X-X-O-X-O-T-O-O	**Combo 2-3**
O-C-X-X-O-C-O	**Combo 3-1**
O-C-X-X-O-C-O-T-C-O	**Combo 4-1**

Luke Skywalker

Combinaciones con armas

Ab-Ab/Adelante-Adelante-O **Doble golpe de lado con precisión de Jedi**

Ab-Ab/Adelante-Adelante-O-O-O **Corte absoluto con precisión de Jedi**

Ab-Ab/Adelante-Adelante-O-Atrás-O**Súper corte absoluto con precisión de Jedi (una barra de potencia)**

Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-O **Doble sablazo hacia arriba con precisión**

Adelante-Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-O **Doble súper sablazo hacia arriba con precisión (una barra de potencia)**

Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-C **Sablazo luminoso**

Adelante-Adelante-Ab-Ab/Adelante-Adelante-C **Súper sablazo luminoso (una barra de potencia)**

Atrás-C+T **Golpe en forma de ocho**

Adelante-Atrás-C+T **Súper golpe en forma de ocho**

O-C **Doble sablazo derecha-izquierda**

O-C-O **Triple sablazo derecha-izquierda-derecha**

O-C-Adelante-O **Triple súper sablazo derecha-izquierda-dere-cha (una barra de potencia)**

C-T	**Combo de estocadas**
O-C-X	**Combo 1-1**
O-C-X-C	**Combo 1-2**
O-C-X-C-X	**Combo 2-1**
O-C-X-C-X-T	**Combo 2-2**
O-C-X-C-X-T-X-C	**Combo 2-3**
O-C-X-C-T-X-X	**Combo 3-1**
O-C-X-C-T-X-X-O	**Combo 3-2**

Personajes ocultos

Para descubrir cada uno de los personajes ocultos tienes que completar una misión en el juego. Una vez completada, dispondrás del personaje del modo habitual.

DARK FORCES

Mientras rastreábamos nuestros archivos en busca de los secretos de *Masters of Teräs Käsi*, descubrimos algunos códigos estupendos para los otros juegos *Star Wars*.

Los siguientes códigos son para el otro fantástico juego *Star Wars* de LucasArts, *Dark Forces*, el *shoot 'em up* inspirado en *Doom*. Con sólo pulsar I-O-X-D-O-Ab-O-X durante el juego, obtendrás un menú de trucos muy útil. Introduce los códigos siguientes para utilizar los trucos correspondientes.

Invincible	Sin daños
Coords	Visualizar posición actual
Supermap	Mostrar un mapa completo del nivel
Maxout	Todo el arsenal y las municiones
Pogo	Saltar a áreas previsiblemente inaccesibles
Ponder	Parar la IA del ordenador
Gamewon	Saltar al nivel siguiente













Darth Vader
Completa el juego como Luke en la opción Jedi o Standard tras haber contestado «No» en «Player Change at Continue» en el menú de opciones.

Stormtrooper
Gana a todos los luchadores en el modo Arcade jugando como Han Solo en la opción Standard o Jedi.

Jodo Kast
Derrota a siete o más personajes en la opción Survival.

Slave Leia
Completa un juego en modo Arcade jugando como Leia en el modo Jedi.

Mara Jade
Pulsa L1-L2-R2 e introduce el modo Team con dificultad Jedi. Cuando el ordenador haya seleccionado el personaje, aparecerá en la pantalla «Battle for Mara Jade». Derrota a los Imperiales para liberar a Mara Jade.

Secretos
Los fabricantes de LucasArts han trabajado duro para atiborrar el juego con secretos. Si no se indica lo contrario, se deben mantener pulsados los botones desde el momento en que se selecciona el personaje hasta que empieza el juego. Esto sólo funciona en los modos Versus y Practice.

Cabeza enorme Pulsa Select mientras se carga

Súper deformado Pulsa Select-Ab-X durante la carga pre-combate

Modo Pequeño Pulsa Select-Ab-X-R2 hasta que aprezca el personaje

Cambiar uniformes Pulsa L1 mientras seleccionas la pantalla de selección de personaje

Pantalla limpia (sólo los luchadores y las barras de energía en pantalla) Pulsa Ab-L1-R2-Select

Autobloqueo Pulsa Ab-Ar-Ab/Izquierda (sur oeste en el pad)-Select durante la carga final

Regeneración de potencia y vida Pulsa Ab/Derecha (sur este en el pad)-X durante la carga del personaje

Recintos seleccionables (Sólo Practice y Arcade) Juega como Chewbacca en modo Arcade en la opción Standard o Jedi

YA ESTÁ AQUÍ EL NÚMERO 2 DE

100 PÁGINAS DE TRUCOS Y TÁCTICAS

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE TRUCOS DE PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation

Edición Oficial Española

PlayStation™ Trucos Magazine

Número 2

TRUCOS A-Z GUÍA EXTRA

675 Ptas.

Bushido Blade

SUS 265 MOVIMIENTOS

Guía táctica de armas

Cool Boarders 2

10 páginas de secretos

Todas las pistas y personajes ocultos

¡Nuevos Trucos!

TOCA: Touring Car
Cómo conducir como un campeón

Newman Haas Racing
¡La guía de circuitos más reciente!

Oddworld: Abe's Oddysee
Jersey Devil
Broken Sword 2
Termínalos AHORA con nuestras soluciones

FIFA Soccer '98
Actua Soccer 2
Vence a tus amigos con nuestro especial de fútbol

Trucos Platinum
Micro Machines V3
Die Hard Trilogy

Aprende cómo... ejecutar el combo mortal Swing!

MC



¡CON UN FABULOSO VÍDEO DE REGALO!

Trucos

SMASH TENNIS

Códigos secretos
Hay dos personajes ocultos en las pantallas Circuito Mundial y Smash Tennis.
Para encontrar al hombre oculto pulsa: **L1, L2, R1, R2**
Para encontrar a la mujer oculta pulsa: **R1, R2, L1, L2**

Si pulsas **Arriba, Abajo, R1, L1** en la pantalla de selección de jugadores accederás a un modo de cabezudos.

Para encontrar una pista de tenis oculta, pulsa en la pantalla de selección de pista: **Arriba, Abajo, L2, R2**.

MK MYTHOLOGIES

Códigos de nivel
Introduce cualquiera de los siguientes passwords y luego pulsa X para seleccionar el nivel que quieras:

Elementos de aire	THWMSB
Elementos de tierra	CNSZDG
Elementos de agua	ZVRKDM
Elementos de fuego	JYPPHD
Prisión de almas	RGTKCS
Fortaleza de Shinnok	QFTLWN
Santuario de Quan Chi	XJKNZT

TEKKEN 2

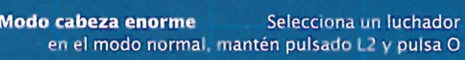
Búrlate de tu rival
Cuando ganes un combate, pulsa **Derecha, Izquierda, Cuadrado** y **Círculo** para conseguir que tu personaje se pitorree en japonés de su oponente.

Gana sin luchar
Resalta el modo de opciones, pulsa sin soltar **R1**. Ahora pulsa **Círculo, Círculo, Triángulo, X, X, Círculo** y **Triángulo**. Cuando empieces una partida nueva para un jugador, pulsa **R1 + L1** para ganar el combate.



BLOODY ROAR







Este buen *beat 'em up*, de los mismos creadores de *Bomberman*, nos ha tenido muy ocupados durante las últimas semanas. Cuando completamos el juego más veces de las que nos atrevemos a confesar, nos dispusimos a descubrir cada una de las propiedades ocultas que podían encontrarse (humanamente). Aquí tienes, pues, una lista de las características del juego de lucha de Hudson.

Modo cabeza enorme — Selecciona un luchador en el modo normal, mantén pulsado L2 y pulsa O para empezar

Luchadores pequeños — De nuevo, selecciona tu luchador, mantén pulsado R2 y pulsa O mientras el juego se carga

Ring más grande — Luchadores derrotados en el modo Survival

Vestido alternativo para Alice — En el modo Time Attack, derrota a todos los oponentes en 10 minutos para añadir un uniforme escolar al vestuario de Alice

Replays adicionales — Mantén pulsado Select durante el golpe definitivo a tu oponente para obtener repeticiones adicionales

Gráficos de bonus — Completa el juego en modo Arcade para visualizar el final del personaje correspondiente, pulsa I o D para ver escenas distintas

Para las características siguientes, selecciona el personaje que se indica a continuación y completa el juego en el nivel cuatro o superior.

Ring más pequeño	Greg
Ring sin paredes	Mitsuko
Paredes invisibles	Fox
Regeneración de energía	Bakuryu
Sin barras de energía	Yugo
Cámara de control	Alice
Modo psicodélico	Todos los personajes
Desactivar iluminación	Long
Modo sin guardia	Gado
Brazos enormes	Sin utilizar un solo «Continue»

Esto es lo que hay. Pásatelo en grande.

NEWMAN HAAS RACING

Los más entendidos en PlayStation sabrán que, cuando se trata de trucos especiales, Psygnosis es uno de los más espléndidos del mercado, porque todos sus juegos están equipados con trucos a porrillo. Ahora le toca el turno a *Newman Haas Racing*, y vamos a inocularle un buen incremento a la acción. Hay un sinfín de secretos para que sigas jugando. Aquí tienes una lista de los premios que te aguardan.

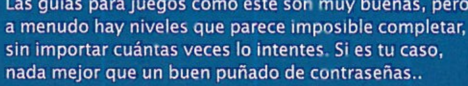
Woods Hole	100 puntos en campeonato (cualquier opción de un jugador)
Hillfields	180 puntos en campeonato con daños y accidentes (sólo un jugador)
Kahoona	360 puntos después del reto seis (cualquier dificultad)
Pennsylvania	570 puntos después de nueve retos (cualquier dificultad)

Respecto a los dos códigos, asegúrate de que el volante de opciones no se ha movido e introduce los combos siguientes.

Todas las pistas y coches L1x1-R1x7-L1x5-R1x19
Convertir los coches en autobuses L1x3-R1x15-L1x3-R1x11-L1x14-R1x5-L1x25

Si no te sale a la primera, insiste. Estos códigos funcionan seguro.





Command and Conquer: Red Alert





Las guías para juegos como éste son muy buenas, pero a menudo hay niveles que parece imposible completar, sin importar cuántas veces lo intentes. Si es tu caso, nada mejor que un buen puñado de contraseñas..

Passwords de los aliados

Nivel	Password
1	No necesario
2	CEA9HV54X
3	HSHWGN76Z
4	RMKIWM2VE
5	FE7HSPG42
6	5R5D1GVBZ
7	9G1860S39
8	HXX8B0SV7
9	9BXMD4C1B
10	IJ9EFYLFP
11	LZRNGMMLP
12	17VLVGV3V
13	I0D0BDIM3
14	VOX0IJARY
15	XN3PYVA7Y

Passwords de los soviéticos

Nivel	Password
1	No necesario
2	VMBWOQ284
3	XN37MCCSO
4	LH06FZZQL
5	BUVV20LFF
6	AVYQ10YA8
7	LZRJTMQAN
8	YQX4C9GFH
9	1QESO8LE0
10	RKP0UOXJA
11	CDLKYL7Q4
12	8T5GGDK25
13	X5CDE0KN8
14	DV7RH6UUZ

Reboot

De las entrañas de las oficinas de Electronic Arts han surgido algunos trucos magníficos para este título de éxito sorprendente. Introduce el combo en la pantalla principal cuando la opción de inicio de juego esté en el medio.



Energía total	**D-L1-Ar-Ab-L1-R1-Ar-Ab-I**
Mejores armas	**Ar-L1-Ab-Ar-I-R1-L2-Ab-I-D**
Escudo gratis con cada truco	**Ab-R1-I-D-Ab-L2-R2-I-D-Ar**
Jugar como Dot	**I-R1-D-Ar-Ab-R2-L1-D-Ar-Ab**
Jugar como Eno	**Ar-I-Ab-I-Ab-L1-R1-D-Ab-D**
Volar	**I-Ab-D-I-Ar-R2-L1-Ar-I-D**



(pulsa el botón de saltar para volar)

Micro Machines v3

«Este título es una fuente inagotable de posibilidades. Cuanto más juegues más te divertirás», dijimos en *PSM* 4. Pues ahí van varios trucos para que puedas disfrutarlo todavía más. Para que funcionen, introduce el código en lugar de tu nombre. Un simpático «bip» te indicará si ha funcionado.

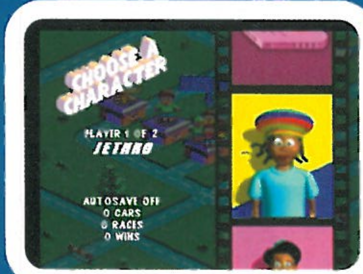
CATLIVES	Nueve vidas
GIMMEALL	Todas las pistas disponibles en opción multijugador
TANKS4ME	Tanques de carreras en todas las pistas (excepto en circuitos acuáticos)
WINTERY	Proporciona a tu coche un agarre similar al del hielo (no es fácil)

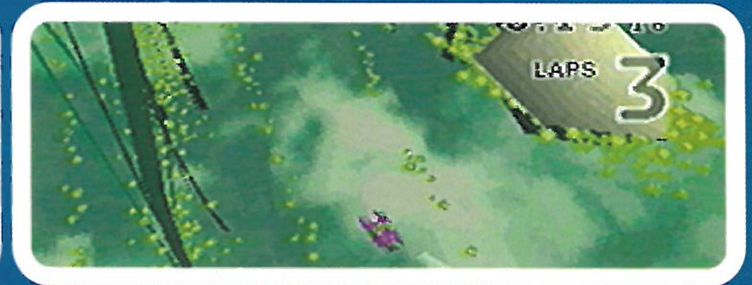
Los códigos siguientes se tienen que introducir durante el juego (lo mejor es hacer una pausa para introducirlos). De nuevo, oirás un «bip» si ha funcionado. Cuando se vuelve a introducir el código el truco se desactiva.

Vista desde atrás del coche	I-D-C-O-I-D-C-O
Grandes saltos	C-D-D-Ab-Ar-Ab-I-Ab-Ab
Doble velocidad	C-X-O-C-T-X-X-X
Objetos flotantes	C-T-C-C-T-C-C-T-X
Coches de la CPU lentos	O-T-C-X-O-T-C-X









Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.

7



CD 7: ***Micro Machines V3, Monster Trucks, Porsche Challenge, Excalibur 2555 AD*** **(demos jugables)**

8



CD 8: ***Rage Racer, Agent Armstrong, Speedster, Little Big Adventure*** **(demos jugables)**

9



CD 9: ***Riot, Jonah Lomu Rugby, Rayman, Fade to Black*** **(demos jugables)**

10



CD 10: ***Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2, Kurushi*** **(demos jugables)**

11



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four*** **(demos jugables)**

12



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee*** **(demos jugables)**

13



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter*** **(demos jugables)**

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, F elony 11-79, Shadow Master, Hercules*** **(demos jugables)**

15



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger*** **(demos jugables)**

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen*** **(demos jugables)**

Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

7 ☐ **8** ☐ **9** ☐ **10** ☐ **11** ☐ **12** ☐ **13** ☐ **14** ☐ **15** ☐ **16** ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...



¡10 mandos DUAL SHOCK de Sony!

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 19

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23 08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Ganadores de un juego completo de *Crash Bandicoot* y *Porsche Challenge*:

Víctor M. Hernández (Tenerife)
Cecilio Peña Ortiz (Madrid)
Javier Cuadra Alconero (Ceuta)
José Mª Pérez Morueta (Huelva)
Gregorio Francisco González (Madrid)



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

¿PSX 2 o N64?

Hola, en referencia a varias cartas que he leído en *PSM* me gustaría que me respondierais algunas preguntas sobre PSX 2.

¿La CPU de 200 MHZ y la memoria RAM de 16 MB se podrán adaptar a la actual PSX mediante servicios oficiales? Porque con la cantidad de usuarios de PSX que hay, quizás ésta sería la forma de garantizar el éxito. En el caso de que no se pudiese adaptar, ¿tendrá PSX 2 el mismo éxito que su antecesora? Dentro de dos años, viendo las reducciones de precios generalizadas, ¿qué valdrá más la pena: comprarse la PSX 2 o la N64? Porque imagino que para entonces la N64 tendrá suficientes títulos en cartera, y de gráficos y de velocidad no anda nada mal. ¿Qué opináis vosotros?

Alfonso Delgado
(Barcelona)

Sigue el pacto de silencio en torno a la futura PlayStation. Nadie tiene la menor intención de revelar aún detalles sobre la dos de Sony. Lo poco que sabemos es que se está trabajando en ella, pero sólo en investigación, es decir, que todavía no se ha iniciado el proceso de producción. Además, tampoco hay proyectos de desarrollo de software para la nueva consola. Esto significa que todavía falta algún tiempo para su lanzamiento. Como tú mismo dices, parece ser que la CPU de la nueva consola de Sony funcionará a una velocidad de entre 200 y 300 MHz. Para que te hagas una idea: la Saturn tiene 28 MHz, la PSX actual cuenta con 33 y la N64 tiene 100. Parece evidente que los *loadings* de los juegos en la PSX 2 serán continuos, o sea: sin esperas. También es posible que disponga de un lector de DVD-ROM (lo que significaría que los juegos de la propia PSX 2 utilizarían ese soporte, que tiene cuatro o cinco veces más capacidad de almacenamiento de datos que un CD), pero es posible que lea también CD-ROM, con lo que se solucionaría el problema que planteas sobre la adaptación de los títulos de PSX a la nueva consola.
Todo esto son suposiciones, pero lo más seguro es que Sony opte por una consola compatible con los títulos de la consola original. Es la mejor baza que posee para dejar atrás a N64 y compañía.
Respecto a si Nintendo podría dejar a Sony en la estacada, creemos sinceramente que no. La cantidad de usuarios actuales de N64 es limitada, y el número de compradores potenciales lo es por igual. Si se cumplen nuestras previsiones, la nueva PlayStation será también de 64 bits, es decir, con la misma velocidad y calidad gráfica que su competidora, pero con mayor número de títulos disponibles.





Pregunta con delito

¿Qué recomendaríais, *Grand Theft Auto* o *Gran Turismo*?

José Benavides
(Madrid)

Esto es como preguntar cuánto vale un chicle de duro. *GT* es de carreras, y *GTA* es un juego sin género definido que consiste en ir a toda velocidad por la ciudad, con coches en 2-D, matando y atropellando a gente inocente. De acuerdo, es divertido, pero no es posible compararlo con *GT*, que es el mejor simulador de coches del momento.

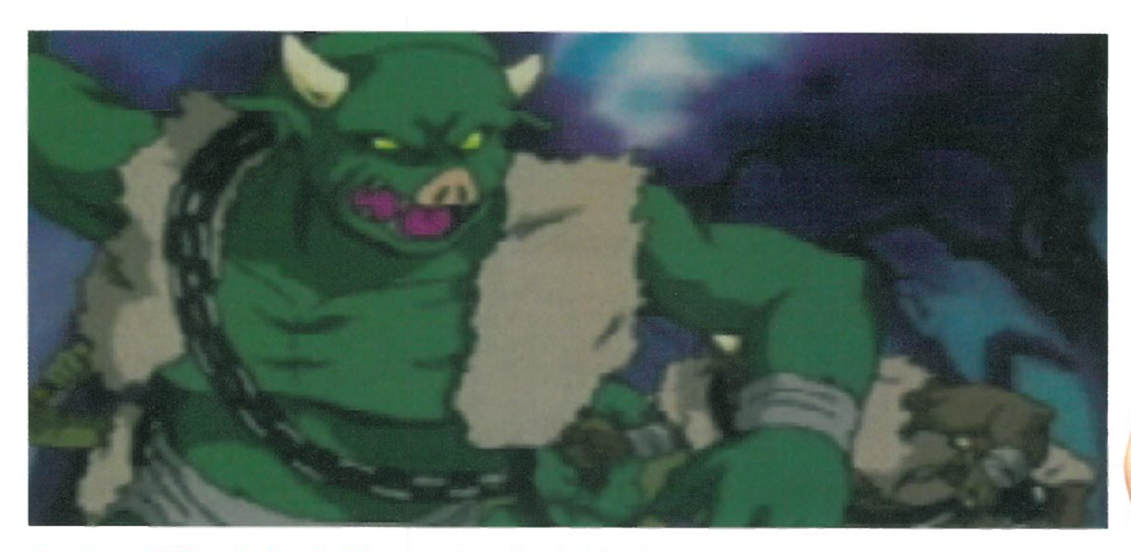
Promotor de Resident Elvis

Hola, soy Ozores-man y éstas son mis preguntas:

1. Hace algún tiempo vi una cinta de Sega en la que aparecía *Quake*, un pedazo de juego. ¿Cómo es posible que no esté para PlayStation?
2. ¿Por qué no salen juegos estilo *X-Wing* o *Tie Fighter* para PlayStation?
3. ¿Se podrá jugar con el ratón a *Command & Conquer* cuando salga en Platinum?
4. ¿Van a sacar ampliaciones para *Red Alert*?
5. Ya que está de moda el fenómeno Spice y Backstreet, podrían hacer un juego de *Spice Girls vs Backstreet Boys: The Ultimate Arcade*. ¿Y qué tal un *Resident Elvis*? Sería un honor ser mordido por el Rey...

Miguel Ángel Moreno
(Jaén)

1. ¿Ozores-man? Bien, creemos que, de realizarse alguna conversión para PSX, es más probable que sea de la segunda parte que de





la primera. Al fin y al cabo, el original tiene ya bastantes añitos y no ha dado resultado en su conversión a N64. Si no ha tenido éxito en una consola que apenas tiene juegos, menos lo tendrá en PSX, que de *shoot 'em up* va sobrada. No estaría mal una conversión de *Quake 2*, porque es el mejor *shoot 'em up* para PC en la actualidad y porque se está llevando a cabo una para N64. Pero con juegos de la calidad de *Shadow Master* y *Forsaken*, ¿para qué queremos más clones de *Doom*?

2. Eso no es del todo cierto. Sí que salen juegos al estilo de *X-Wing* o *Tie Fighter*, lo que pasa es que son tan malos que suelen pasar desapercibidos. Si buscas juegos así, te gustará *Colony Wars*, aunque no sea de la factoría Lucas Arts.

3. El juego es el mismo. Lo único que varía es el precio y la carátula de la caja. Su espíritu sigue intacto.

4. Es poco probable. Ésta es una práctica que sólo se lleva a cabo en consolas a las que se vaticina muchos años de vida, algo de lo que precisamente carecen las consolas de 32 bits en los tiempos que corren, con la N64, el 64DD y la nueva de Sega disponibles y la PSX 2 por llegar.

5. Muy simpático. A la tránsfuga de Geri, sin embargo, no creemos que le haga mucha gracia. Le pasaremos a Capcom tu iniciativa sobre el Rey. A lo mejor nos lo resucita en tu honor.

Y yo me pregunto...

Compro vuestra revista desde el número dos y tengo algunas preguntas que haceros:

1. ¿Realmente *Alundra* es mejor que *Final Fantasy VII*?
2. ¿Tenéis trucos realmente prácticos para *Resident Evil 2*?
3. ¿Cambiará mucho *Tekken 3* con respecto a *Tekken 2*?
4. ¿Pondréis demo jugable de *Road Rash 3D*?
5. ¿Por qué tanto en el PrePlay como en el PlayTest de *Gran Turismo* ponéis tantas imágenes de repeticiones, intro, etc., y tan pocas del juego en sí?
6. Me gustaría que me dieseis trucos para *Ace Combat 2* y *FIFA '98*.

David Corral Torres
(Barcelona)

1. Imposible. Pero es bueno. Lee nuestro PlayTest.

2. En el número dos de la revista *PlayStation Trucos Magazine* tienes una guía del juego. Si te apresuras todavía podrás encontrarla en los quioscos.

3. La verdad es que no, sólo cambiará lo necesario. Además, es probable que la versión europea sea algo más *light* que la original japonesa. No obstante, los personajes son muy distintos respecto a los del primer título. A su lado, Diable (de la segunda versión) es un angelito. Hay otros cambios, pero suponemos que ya has leído nuestro PrePlay (página 20).

4. Todavía no lo sabemos. Pero te recomendamos que adquieras el juego. *Road Rash 3D* ha protagonizado la misma revolución en el ámbito de los videojuegos que *GT* y que, en su día, *V-Rally*. Un título imprescindible. PlayTest en página 68.

5. ¿Por qué Velazquez pintó *Las Meninas*?

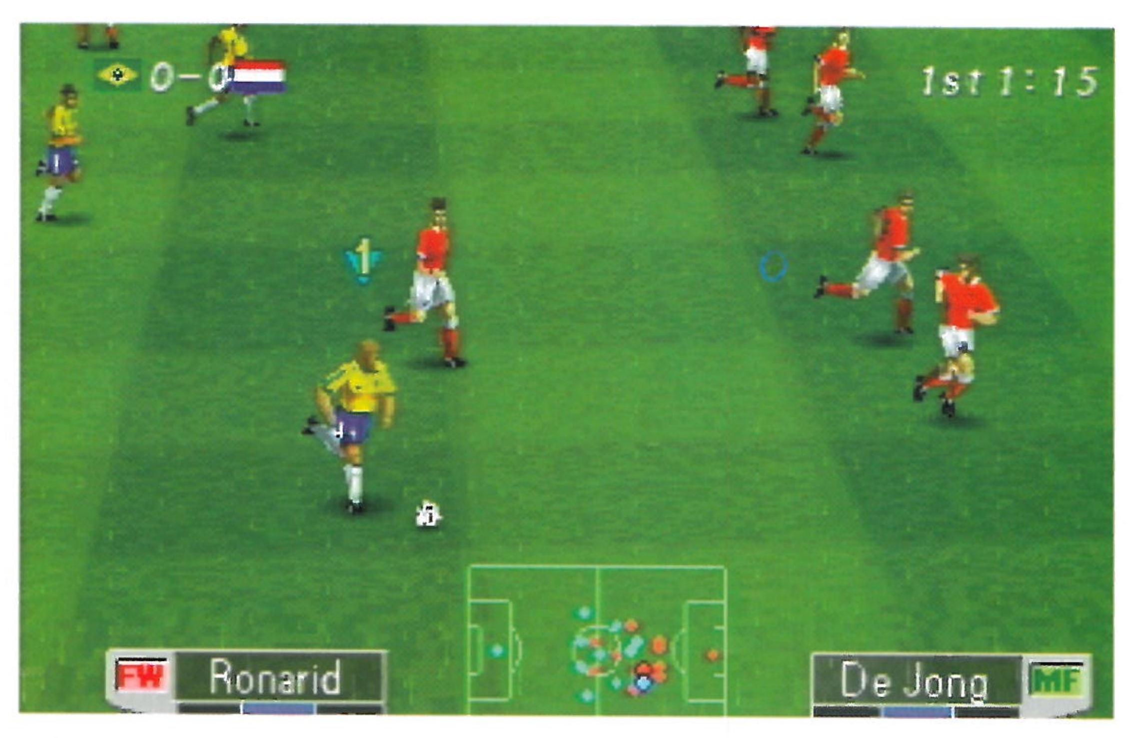
6. En cuanto acabemos de desenterrarlos nos ponemos manos a la obra.



Se merecía algo mejor

1. No os lo toméis a mal, pero estoy un poco decepcionado con vosotros por la manera en que habéis infravalorado una maravilla como *Resident Evil 2*. Un ocho se queda corto, y más teniendo en cuenta que éste es muy superior a la primera parte, que puntuasteis con un nueve (supongo que en esto coincidís conmigo). *Resident Evil 2* tiene mayor duración, más variedad de escenarios y mayor número de seres repugnantes, zombis de distintas razas y sexos, corpulentos, putrefactos, con diferentes atuendos, incluso sin ropa (se echa en falta uno de éstos... hembra) que se arrastran, vomitan, muerden, gimen sin parar, etc. La variedad de armas es imponente, y hay algunas a las que pueden añadirse complementos. Atmósferas claustrofóbicas, sonidos y música de pesadilla. Dentro de la historia se manejan cuatro personajes muy diferentes entre sí. Esto es lo más parecido a una excelente película de terror/acción interactiva. Sustos que te





hacen lanzar el pad por la ventana y saltar del sillón a la lámpara, y una constante sensación de nerviosismo y sorpresa que te engancha y te impide apartar la mirada del televisor... ¿Tengo que seguir? Personalmente este juego se merece un 10. *Tomb Raider 2* y *Resident Evil 2* son lo mejor para PSX. Sé que son muy diferentes y que las comparaciones resultan odiosas, pero siendo del todo objetivo tengo que decir que en calidad están a la par, y si no preguntádselo a los lectores, estoy seguro de que me darán la razón.
Ahora tengo algunas preguntas sobre *RE2*:
2. ¿Para qué sirven las plantas rojas?
3. ¿Hay alguna manera de abrir la habitación roja que está junto a las estatuas desplazables?
4. ¿Se puede abrir el armario metálico en el que te piden una llave especial?
5. ¿Podéis desvelar algún truco o sorpresa oculta?
Jon Otaola
(Bilbao)

1. *Resident Evil 2* es un juego estupendo, pero idéntico al original. Capcom ha utilizado por tercera vez escenarios en 2-D y sólo ha introducido cuatro o cinco armas nuevas. Unos cambios tan pequeños no justifican una segunda parte. La música es genial y su aspecto también, desde luego. Pero que sea más largo es discutible. Puedes pasarte el juego sin matar ni al 1% de los zombis con el botón de correr, algo poco recomendable en la versión original. No podíamos puntuarlo con un 9/10: para estar a la altura de la primera entrega las innovaciones deberían haber sido decididamente más acentuadas, sobre todo teniendo en cuenta que Capcom ha contado con un año entero para trabajarlo.
2. La planta roja se combina con la verde para llenarte la vida entera: exactamente igual que en el primer título (te pillamos, esa ignorancia es prueba irrefutable de que no has visto la versión anterior). Y ya que no has probado *Resident Evil* te recomendamos que lo compres, compares y entonces nos escribas de nuevo.
3. Aquí nos pillas tú: ni idea.
4. Se abren todos los armarios. Si no se pudiera, no aparecerían letras en pantalla.
5. Un truco: cuando en el primer nivel entras en una tienda y hay una secuencia de vídeo de un tipejo que te apunta con una recortada, entras, aparecen unos zombis que matan al tipejo y, justo al caer al suelo puedes acercarte y recoger la recortada que tenía. Si apuntas hacia arriba y disparas justo cuando tienes a un zombi casi encima, le puedes volar la cabeza de un solo tiro. Es bueno, ¿eh?

Seamos realistas

1. Soy un gran aficionado al mundo de los automóviles, llámese rallies, turismos, F1, etc. Me gustaría saber si alguna compañía está preparando algún simulador que sea muy realista en cuanto a «feeling de conducción», porque los simuladores que existen en la actualidad (*F1 '97*, *TOCA*, *V-Rally*) no transmiten esa sensación de pilotaje real. ¿Qué me podéis decir de





Colin McRae Rally y *Tommi Makinen Rally*?
2. ¿Para cuándo *Downhill Biker* y *Racing Jam* para PSX?
3. ¿Qué sabéis de *Superbike* para PSX? ¿Hay alguna compañía que esté programando algún simulador de los Grandes Premios de 500 cc?
4. ¿Qué se sabe de PSX 2? ¿Y de Katana?
5. Si Sega tiene *Sega Rally 2* y Konami, *Racing Jam*, ¿qué prepara la todopoderosa Namco en cuanto a simulación de automóviles?
Andrés Guerrero González (Málaga)

1. Sin duda son muy inferiores a *V-Rally* y *GT*, pero si no has experimentado esa sensación de realismo es porque no has logrado sacarte el tercer carnet en *Gran Turismo*. No hay, por ahora, ningún juego para consola más realista que *GT* y *V-Rally*. Si te parece poco, la única solución que tenemos es que te montes literalmente en casa el *Sega Rally Championship 2*: el sillón se mueve, el volante ofrece resistencia, las marchas manuales son como palancas de verdad... En fin, o eso o te compras un coche de verdad y te tiras al monte.
2. Suponemos que nunca.
3. Se llama *Manx TT*, y es de Sega: ¿cuántos juegos de Sega has visto convertidos a PSX? Suspendido.
4. Lee el reportaje que publicamos sobre la consola en *PSM* 12 y te enterarás de todo lo que sabemos sobre PSX 2. En cuanto a Katana, ahora se llama Dreamcast, se ha presentado de forma oficial y punto.
5. Estos títulos de los que hablas son arcades. Escribimos sobre juegos PlayStation, ¿recuerdas?



Si lo sé, no escribo

Acabo de adquirir la PlayStation y me gustaría que me resolvierais algunas dudas:
1. ¿Tenéis trucos de *Rage Racer*?
2. Estoy algo indeciso, no se si comprarme *FIFA '98* o *Super Street Fighter EX2*, ¿qué me aconsejáis?
3. ¿Hay algún club de PlayStation en Barcelona?
4. ¿Me podéis dar información sobre *Carmageddon*?
Iván García Córdoba (Barcelona)

1. No en esta sección.
2. No tienen nada que ver. Y la verdad, no acabamos de entender la pregunta: ¡uno es de fútbol y el otro de lucha! Los dos están bien.
3. Facilitamos un listado de clubs en el número 13 de *PSM*.
4. Encontrarás un Primer Contacto de este juego de carreras en *PSM* 17.



Cuantos más seamos, mejor

1. Tengo la posibilidad de conectar dos PSX, ¿es sencillo? ¿Pueden aparecer problemas graves? ¿Qué títulos existen para este tipo de conexión?
2. Busco un simulador de aviones comerciales o similar, ¿existe alguno?
3. ¿Podríais mencionarme algún título de tenis y vuestra valoración?
4. ¿Cuándo salen *ISS Pro '98* y *V-Rally '98*? ¿Qué os parecen?
Mario J. Laura Delgado (Burgos)

1. No tendrás ningún problema, es sencillo y recomendable. Dos consolas y dos televisores permiten jugar a la vez a un montón de amigos, pero también puedes enlazar dos PlayStation con un Serial Link, o cable de enlace, con lo que tendrás suficiente con una tele. Hay una gran variedad de títulos de deportes de los que puedes disfrutar con Multi-Tap, que te permite conectar más pads a la misma consola. En cualquier caso, antes de que apareciese la opción de pantalla partida había títulos con modos para dos jugadores que estaban muy bien.
El mejor de todos, para nuestro gusto, es el modo de dos jugadores de *Wipeout 2097*.
2. No conocemos ninguno.
3. UbiSoft va a lanzar un título de tenis, *All Star Tennis '99*, que podría ser lo que estás buscando: realismo y diversión.
4. Dos títulos estupendos. La continuación de *V-Rally* está prevista para junio de 1999. *ISS Pro '98* se lanzará en septiembre de este año.

Una bala de ocho años

Hola, tengo ocho años, una PlayStation y algunas dudas.
1. Quizás es muy pronto, pero ahora que ha salido *Gran Turismo*, ¿lanzarán *GT2*?
2. ¿Qué título *beat 'em up* me recomendáis?
3. ¿Saldrá *Resident Evil: Director's Cut* en Platinum?
4. ¿Cuándo saldrá *Crash Bandicoot 3*?
5. ¿Me podéis explicar de qué demonios va PlayStation 2?
6. ¿Saldrá algún juego de *Agárralo como puedas*?
Jordi Pérez (Lleida)

1. Es muy probable que ya estén trabajando en ello. Lo que no sabemos es si llegará a salir para la PlayStation original.
2. *Tekken 3, Tekken 3, Tekken 3, Tekken 3*. ¿Hemos sido lo bastante claros?
3. Es posible.
4. *Crash Bandicoot 3* saldrá probablemente en diciembre de este año.
5. ¿PlayStation 2? Un gran misterio. No nos cansaremos de repetirlo. No hay información.
6. Como siga la moda de las licencias cinematográficas acabaremos viendo la *Tómbola* de Marisol en PSX.
Qué tortura.



Extrae el disco azabache de su cubierta, introdúcelo en tu PlayStation y dale al *power*. Ahora siéntate cómodamente y sumérgete en un mundo virtual de energéticos futbolistas, rancios hombres hacha, androides guerreros, deportes futuristas y *pinball*. Allá vamos.

Three Lions



[1] Magnífica renderización de la selección inglesa de fútbol. [2] Mala suerte. [3] El detalle gráfico llega a mostrar anuncios en las vallas de famosillos de la música. [4] ¡Gol! Ya tienes a unos fans más contentos que perdices y a otros enfadados. Qué difícil es contentar a todo el mundo.

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Fútbol**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

No necesitas más información sobre este título, ¿verdad? Bueno, quizá sí. Es el «juego oficial del equipo inglés», por estas tierras se denomina *Mundiales: 98*. Contiene 70 equipos internacionales reales y 1.750 jugadores con sus nombres y honorarios incluidos. ¿Impresionado? Lo estarás. Los rasgos de los jugadores se han trabajado con texturas para que puedas reconocerlos mientras corren tras el esférico blanquinegro. La diferencia principal entre este título y el resto, sin embargo, se encuentra en sus disparos con objetivo. Puedes conseguir que el balón vaya exactamente donde te propones. Aunque, claro está, tus probabilidades de marcar gol dependen de quién estés controlando en ese momento. Shearer tiene más posibilidades de conseguir un tanto que Les Ferdinand (o sea, que todo depende de la ocasión). Nuestra demo contiene un amistoso entre Inglaterra e Italia.

■ **Controles**
Cruceta: movimiento
◯ Regatear/disparar

[1] Pirueta de alegría en estado puro. [2] Un tanto para los italianos. [3] Preparando una chilena. [4] Ravanelli nos muestra sus encantadores pantalones cortos. [5] Observa tu técnica en la repetición.

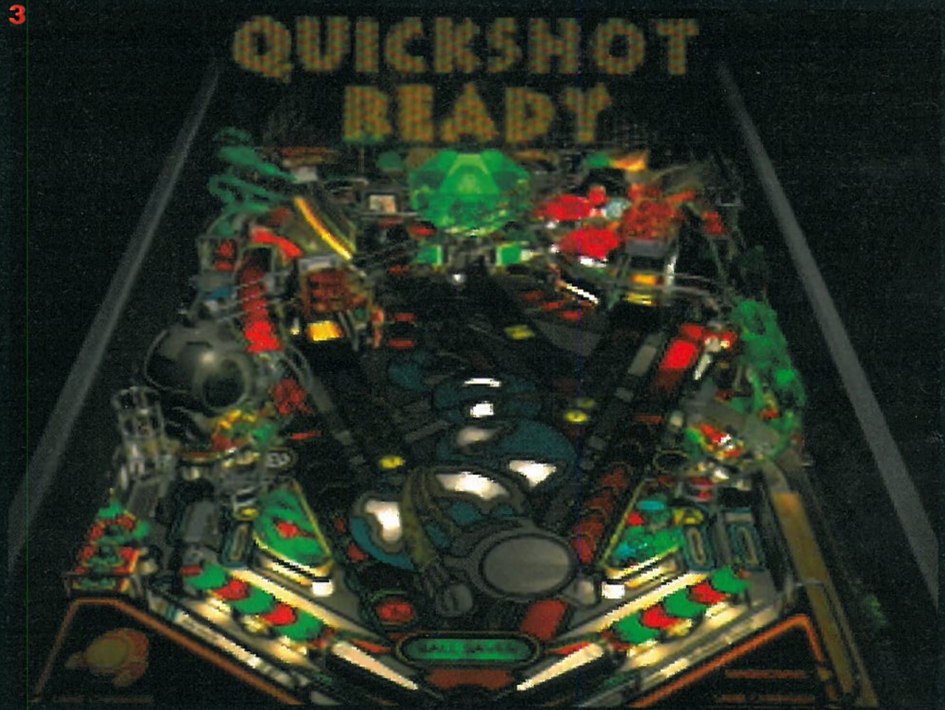
⊗ Cambiar hombre/pasar
◉ Pase alto
◉ + Cruceta crea un pase a un toque

■ Características adicionales
Durante una práctica de pase a un solo toque puede modificarse el jugador que va a recibir pulsando el triángulo. Pulsando X dos veces, pasarás el balón a un jugador que se quedará en la misma posición. A continuación, puedes echar a correr y, pulsando X, hacer un ingenioso dos contra uno.

■ Información adicional
No te habrá pasado por alto el hecho de que hay más información sobre *Mundiales: 98* en este mismo número.

Timeshock





[1, 2] Apasionante variedad gráfica, ¿eh? A ver si encuentras las diferencias. [3] Una versión aumentada. Que la disfrutes.

■ EDITOR	N/D
■ GÉNERO	*Pinball*
■ PROGRAMA	Demo jugable

Todavía no sabemos si este juego de *pinball* aparecerá algún día en las estanterías PlayStation españolas. De momento, con esta demo de *Timeshock* no tendrás que despedir pañuelo en mano a tus valiosas moneditas, ésas que se cuelan una tras otra por la oscura ranura de la máquina tramposa que preside un rincón del bar de la esquina. *Timeshock* coloca una mesa a la última moda en tu sala de estar. Y es gratis. Tiene todos los detalles de una máquina auténtica: los flippers, obstáculos, trampas, barreras, etc. Lo único que echamos en falta es una cerveza bien fría tambaleándose sobre la cubierta de cristal... La demo sólo contiene una mesa. Dispones de tres bolas por ronda, con opciones de principiante o normal.

■ Controles
▢ Empezar juego nuevo
◉ Flipper derecho
◀ Flipper izquierdo
⊗ Lanzar bola
△ Campo magnético
R1 R2 Impulso hacia arriba
L1 L2 Impulso hacia izquierda y derecha
Salir

■ Características adicionales
El juego completo tiene seis zonas y cuatro perspectivas de juego. También contiene gran variedad de música, y la pieza más destacable es de Stiff Little Fingers (¿quién?).

■ Información adicional
No está editado en España, por lo menos de momento. Pero en *PSM* ya lo consideramos el mejor simulador de *pinball* actual.

Cardinal Syn

1



2



[1] Nephra baila *break dance* mientras sus humores corporales se desparraman por el suelo. [2] Redemptor ha salido victorioso. Este señor es uno de los jefes en el juego completo.

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO ***Beat 'em up* en 3-D**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

No sería mejor solucionar nuestras diferencias con palabras en lugar de violencia? *Cardinal Syn* no opina lo mismo. En este juego, rebanar a la gente con acero mellado es la fuente suprema de entretenimiento. La verdad es que no está mal. *CS* cuenta con un argumento muy bien tramado, pero más que nada se trata de puñaladas y cortes en 3-D con unos cuantos toques novelescos. Lo más interesante es la escenificación interactiva. Se incluyen cajas que puedes abrir para obtener ítems y áreas del entorno que pueden causarte daños. El juego tiene una selección de personajes divertidos y suficiente sangre enlatada para saciar al fan más perturbado de Quentin Tarantino. La sección que presentamos contiene una pelea para uno o dos jugadores entre la dorada Nephra y el misterioso Redemptor (quien, por cierto, es un malvado jefe en la versión completa del juego).

■ Controles

Mantén pulsado L2 para correr
⊗ Sablazo bajo
▢ Sablazo medio
△ Sablazo alto
○ Defensa

Hay muchos más movimientos especiales por descubrir. Experimenta y descubre nuevas formas de cercenar a tu agresor.

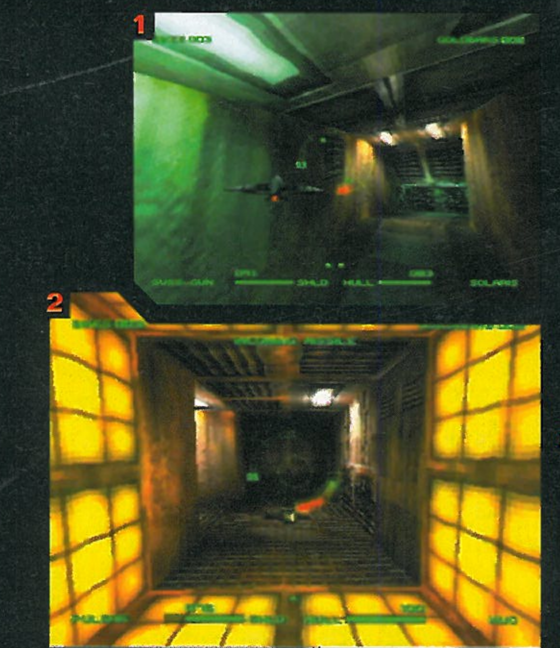
■ Características adicionales
En cada ambiente de juego hay varias cajas dispersas. Un golpetazo con tu arma y saltarán en pedazos escupiendo su contenido. Puede que sea una ayuda de vida o una espada mágica, o quizás una bomba a punto de estallar. Los recintos cerrados también contienen obstáculos dañinos, con los que tu oponente, o incluso tú mismo, puede tropezar.

■ Información adicional
En este mismo número encontrarás un análisis de *Cardinal Syn.*

Forsaken

■ EDITOR **New Software Center**
■ GÉNERO ***Shoot 'em up* en 3-D**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

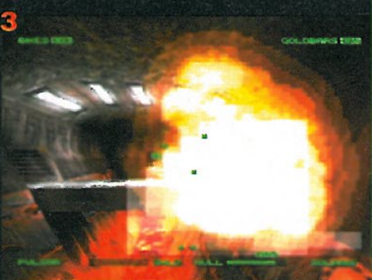
1 / 2



[1, 2] Espacios cerrados, repletos de robots voladores que pretenden hacerte estallar. [3] ¡Booum! Lo han conseguido.

Correr en un reluciente entorno de 360º mientras te atacan con láseres es lo que todo el mundo entiende por pasárselo en grande. Y no hay juego que se ciña tan estrictamente a esto como *Forsaken*. Eres una bestia confabuladora, codiciosa, mezquina. Ni el mismísimo Boba Fett osaría derramar tu cerveza. Tu misión consiste en patrullar por una Tierra futura devastada, destrozar al enemigo y liberarla de cualquier bonito ítem que veas por ahí. ¿Parece fácil? Cuando adviertas la cantidad de furiosos androides de seguridad, las llaves que has de encontrar y los generadores que tienes que poner en marcha no te lo parecerá tanto. Y luego están los demás malos dispuestos a lanzarte una granada a la cabeza. Los gráficos son sorprendentes, el sonido es puro disparo y el juego al completo es tan uniforme como Pierce Brosnan. La versión demo del CD contiene el primer nivel del volcán al completo. Dispara a los malos y recauda oro y *power-ups*. Y a ver si sales vivo.

3



■ Controles

R1 Adelante
R2 Atrás
L1 Disparar arma principal
L2 Disparar armas secundarias
Seleccionar

■ Características adicionales
Hay una serie de *power-ups* para mantenerte con vida. Por suerte, estas cosillas aparecen de la nada cuando derribas a un mecanoide. Las minas son una aportación fabulosa para tu arsenal: sólo tienes que depositarlas y salir pitando, si no quieres acabar fatal.

■ Información adicional
Forsaken obtuvo una notable puntuación en el número anterior. Revisa tu *PSM* 18 para más datos.

Dead Ball Zone

¡No te preocupes! **Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz reset y cárgalos de nuevo.**

■ EDITOR	New Software Center
■ GÉNERO	Deporte futurista
■ PROGRAMA	Demo jugable

Los deportes futuristas poseen una variada trayectoria. Series como *Buck Rogers* exhibían hombres con leotardos plateados correteando por una pista de squash (plateada) e intentando encajar el balón (plateado) en un agujero (tirando a plateado). Bien. Por suerte, *DBZ* finge que las mallas de licra luminiscente jamás han existido, y a cambio opta por las motosierras, las armas y las bombas. ¡Yupi! Selecciona uno de los equipos y marca tantos lanzando el balón flotante (o lo que sea) a la portería de tu contrincante. Mina al contrario con tu arsenal y aprovecha las zonas muertas. Se trata de zonas en el centro del recinto de juego que influyen en el recorrido de la pelota cuando la tocan. ¿El único inconveniente? No vemos a James Caan por ninguna parte. La demo contiene un partido de un minuto para uno o dos jugadores. Cuídate.

■ Controles

Cruceta: desplaza al jugador seleccionado

○ Pase / Toque alto

⊗ Empujón y disparo

R1 Nitro

Doble clic en △ para el arma

Doble clic en □ para la motosierra

△ + □ Para la bomba

■ Características adicionales

El juego proporciona una amplia gama de tretas y numerosas formas de doblegar a tu oponente. Darle a tu rival en las partes nobles no sólo puede incapacitarlo un rato, sino que es probable que lo borre del mapa. Violencia a parte, lo importante, claro está, es anotar más tantos que tu adversario antes de que el tiempo se agote.

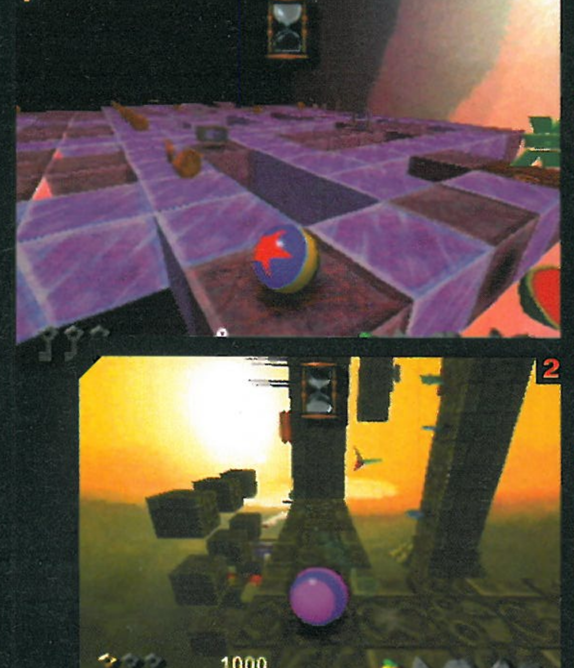
■ Información adicional

Este juego de goles, honor y motosierras se analiza, oportunamente, en este mismo número. Comprueba los resultados.



[1, 2] El juego tiene buena pinta, ¿no? Bueno, tan buena pinta como un corrillo de señores aserrándose mútuamente las entrañas.

Kula World



■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Puzzle rarito
■ PROGRAMA	Demo jugable

A todos nos gusta jugar con pelotas... Pelotas de tenis, de fútbol, de baloncesto, de golf, y hasta aquellas pelotitas de goma que comprábamos por cinco duros cuando íbamos a la escuela. Fascinante. Está claro que nuestras pelotas nos encantan, pero a nadie le gusta *ser* una. Tras semejante conclusión, lo curioso es que *Kula World* resulte tan adictivo. En este juego te conviertes en una pelota de playa (es un juego de puzzles bastante singular). Tendrás que encontrar el camino de salida del laberinto haciendo uso de llaves, relojes de arena que te proporcionan un valioso tiempo extra, gafas de sol que te muestran áreas secretas y varios elementos más.

No sería justo subestimar la originalidad de *Kula World*. Puedes ascender por rampas verticales y continuar rodando hasta encontrarte completamente al revés, circulando por el techo (tranquilo, no caerás). Las principales causas de mortalidad son la conclusión del tiempo y fallos en los saltos. Si esto último sucede, caerás del laberinto. Y lo más probable es que estalles. Lo que hallarás en la demo corresponde a una selección de niveles de la primera parte del juego; por supuesto, luego la cosa se complica mucho más.



■ Controles

Cruceta: movimiento

⊗ Saltar

L1 Cambiar vista



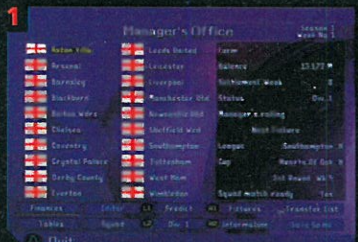
■ Características adicionales

La originalidad es la principal característica de *Kula World*. La jugabilidad se mantiene más o menos en las mismas a lo largo del juego, pero estamos ante toda una innovación en un género que parecía agotado. Tocar una píldora, por ejemplo, hace que la pantalla se vuelva loca, y explorar los atajos es todo un experimento. *Kula World* es sorprendente, divertido, adictivo y, en ocasiones, cargante.

[1] El magnífico uso del color convierte la jugabilidad de *Kula World* en un auténtico placer. [2] ¿Ves esa rampa vertical? Puedes subirla rodando. [3] Estás en la salida, pero ¿tienes la llave? ¡No! ¡Rápido! El tiempo se acaba. ¡Venga, rueda, rueda!

Kick Off World

[1] Tremenda pantalla de estadísticas, ¿eh? [2] Un campo de verde hierba, varios caballeros dispersos y una especie de paralelepípedo por balón.





EDITOR	Arcadia
GÉNERO	Fútbol
PROGRAMA	Demo jugable

Otro juego de fútbol? Sí, aquí llegan más señores en pantalón corto en busca de los laureles de la gloria, aunque la mayoría del tiempo sólo persiguen una especie de papelote arrugado por todo el campo. ¿En qué despunta este título respecto a los demás? En una inteligente asimilación de los subgéneros de gestión y juego arcade en 3-D. La verdad es que se trata de un juego en dos partes. Y nuestra demo te proporciona una loncha de cada una: la opción World te propone un partido arcade contra la CPU o un amigo, mientras que la opción Club te invita a adentrarte en el sesudo mundo de la gestión. En otras palabras, puedes salir al campo a sudar la camiseta para ganarte la ducha protocolaria en el vestidor, o bien sentarte en el banquillo con tu zamarra de piel y tu Rolex para dictar decisiones. Para el aficionado que persiga decidir algo más que la dirección del esférico en un juego de fútbol, *Kick Off World* puede ser la solución.

Controles

Juego arcade
ⓧ Cambiar jugador
◯ Chute corto
▢ Chute largo
△ Chute a portería/Disparo/Saque

Juego de gestión
Cruceta: resaltar opción
ⓧ Acción

Características adicionales
Una característica interesante del juego de gestión completo es la posibilidad de predecir, mirar e incluso jugar en los partidos cruciales. La demo de *PSM* te permite vender, comprar y transferir jugadores. No hace falta que te digamos que el juego completo incluye muchas más opciones.

Información adicional
Kick Off World pertenece a una serie cuyos orígenes se remontan a Amiga. El juego que nos ocupa combina la jugabilidad de *Kick Off '97* y la gestión de *Player Manager*.

Rocks 'N' Gems

EDITOR	No está a la venta (Yaroze)
GÉNERO	Arcade/estrategia
PROGRAMA	Demo jugable

Cualquiera que jugara a *Boulderdash* a mediados de los ochenta estará familiarizado con esto. Recauda los diamantes y evita que te machaquen las rocas. Resuélvelo en el límite de tiempo y pasarás al siguiente nivel. Es bastante duro.

Controles
Cruceta: movimiento
△ Manténlo pulsado y utiliza las direcciones para desplazar la cámara.





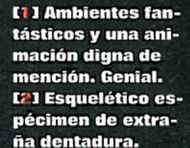
[1, 2] Pasea al hombrecito por la mina y hazte con las joyas. ¡Acción a la antigua!

MediEvil

EDITOR	Sony
GÉNERO	Aventura arcade en 3-D
PROGRAMA	Versión preview

Observa este fragmento de muertos vivientes, espadas y magia en 3-D de Sony. Más información cuando «eclosione».





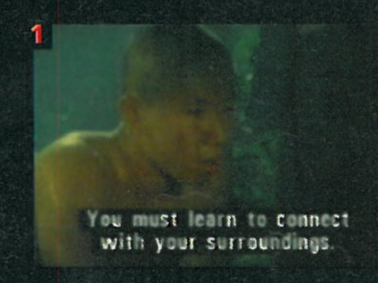


[1] Ambientes fantásticos y una animación digna de mención. Genial. [2] Esquelético espécimen de extraña dentadura.

Enlightenment

EDITOR	Sony
GÉNERO	Vídeo
PROGRAMA	Versión preview

Un anuncio sobre periféricos; Wu-Tang experimenta su aproximación a los juegos de consola, con movida estilo Hong Kong.





EL MES QUE VIENE

¡Vuela, saurio mío!

Spyro the Dragon

El proyecto que Sony ha mantenido en el más alto secreto se ha revelado al fin. Ponte guapo, que vamos a presentarte a la estrella PlayStation más encantadora de las plataformas en 3-D.

Abe's Exoddus

Esa extraña criatura con gases regresa con otra de sus extravagantes aventuras.

¡Juega a *Gran Turismo!*

El mes que viene, una demo jugable será tuya para que la devores a doble carrillo. Vale la pena esperar.

Más...

Análisis de *Dead Or Alive, Vigilante 8, Heart Of Darkness, VS, Kula World, WCW Nitro, Wreckin' Crew* y muchos otros.



EN EL CD diez fantásticas demos





- *Gran Turismo*
- *Bomberman World*
- *Dead Or Alive*
- *Deathtrap Dungeon*
- *Colin McRae World Rally*
- *Klonoa: Door To Phantomile*
- *WCW Nitro*
- *Wargames*
- Yaroze: *Gravitation*
- Video: *Circuit Breakers*



ESTE MES DE AGOSTO...

...¡QUE SE LARGUEN A LA PLAYA, NO LOS NECESITAS! SE ACABÓ CONECTAR LA CONSOLA A LA TELE PORTÁTIL DE LA COCINA: HA LLEGADO TU HORA, AMIGO. DEJA QUE LA FAMILIA SE EVAPORE AL SOL JUNTO AL MEDITERRÁNEO MIENTRAS TÚ DISFRUTAS DE ESE PEDAZO DE PANTALLA PLANA CON DOLBY SURROUND QUE PRESIDE EL SALÓN COMEDOR, PORQUE CON EL PRÓXIMO NÚMERO DE *PLAYSTATION MAGAZINE* LLEGA...

Edición Oficial Española PlayStation Magazine Número 20

...¡LA BIBLIA DE LOS TRUCOS POR ORDEN ALFABÉTICO! ¡UN MANUAL CLAVE PARA LA TIRA DE JUEGOS:

GRAND THEFT AUTO, TOCA TOURING CAR, REBOOT, RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT, C&C: RED ALERT, COOL BOARDERS 2, BLOODY ROAR, MADDEN NFL '98, MORTAL KOMBAT 3, TEKKEN 2, FIGHTING FORCE, FROGGER Y MUUUUUCHOS MÁS!

HAZ TU AGOSTO EN *PSM*: ¡NO CERRAMOS POR VACACIONES!



ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03006 - ALICANTE

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775